¡EL FÚTBOL NO PARA! ASÍ SERÁN FIFA 16 PES 2016

HOBBY CONSOLAS

148 PÁGINAS

FALLOUT 4

¡Descubre por qué va a ser el juego del año!

¡Adelantamos sus novedades!

FINAL FANTASY VII REMAKE

SHENMUE III

THE LAST GUARDIAN

Especial 48 páginas El análisis más completo de una feria histórica

EL MEJOR E3

UNCHARTED 4

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

MGS V THE PHANTOM PAIN

STREET FIGHTER V

GEARS OF WAR 4

LLEGA UN JUEGAZO

BATMAN ARKHAM KNIGHT

La obra maestra del Caballero Oscuro



CONTINUA TU
EXPERIENCIA DIGITAL









DISFRUTA DE LAS
MEJORES REVISTAS







Todas disponibles en tu kiosco digital:







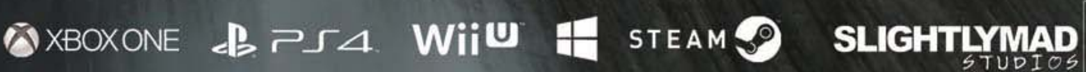


EL SIMULADOR DE CARRERAS DE LA NUEVA GENERACIÓN



YA A LA VENTA



















Nosotros pedimos, nosotros decidimos

JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas



jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

El sentido común es el menos común de los sentidos en más ocasiones de las que debería, y eso también se puede aplicar a los videojuegos. No hacía falta contratar a una empresa especializada en estudios de opinión para saber que un número enorme de usuarios esperaba con ansiedad que se anunciasen dos juegos: *Shenmue III* y el remake de *Final Fantasy VII*. A priori, parecía un silogismo de lo más sencillo: la gente quiere un juego, yo desarrollo ese juego, luego la gente me lo compra y todos tan contentos. Sin embargo, los caminos del marketing y los presupuestos son insondables, y así transcurrían los años… hasta ahora.

La conferencia de Sony en el E3 se puede calificar de histórica, porque al fin se ha escuchado el clamor popular. Me atrevo a hacer un paralelismo con los movimientos "indignados" que reclaman que se le devuelva el poder a la gente en los asuntos de política. Aquí me gustaría pensar que ha sucedido algo parecido, y que al final la presión de los usuarios ha conseguido derribar ese obstáculo incomprensible que impedía que estos dos títulos se hicieran realidad.

El caso de *Shenmue III* es un poco especial, porque sienta un precedente digamos innovador: un juego que se anuncia por todo lo alto ante una audiencia planetaria… a la que se le pide que afloje el bolsillo si quiere que sea desarrollado. Normalmente el crowdfunding parte de pequeños estudios independientes, pero no me parece mal hacer algo así bajo el paraguas de un gigante como Sony. Y me parece que no soy el único al que no le ha molestado, porque en unas pocas horas se alcanzó el objetivo inicial de recaudar 2 millones de dólares. Ahora sólo falta que Yu Suzuki no decepcione a la gente.



SÍGUENOS EN:


www.hobbyconsolas.com


@Hobby_Consolas


www.facebook.com/hobbyconsolas


plus.google.com/+HobbyConsolasOficial


http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV

LA REDACCIÓN



ALBERTO LLORET
Redactor Jefe
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Batman E3 Knight. Este mes, mi corazón se ha tenido que repartir entre las conferencias y juegos del E3 (*The Last Guardian*, *FFVII Remake*, *Shenmue III*, *Cuphead*, *Rise of the Tomb Raider*...) y, al mismo tiempo, se ha enamorado de la nueva aventura de Batman. Qué duro y difícil es tener el corazón dividido, en pleno cierre y con pocas horas de sueño en el cuerpo...



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)
david@axelspringer.es
@DMHobby

El E3 de la revancha. Después de años bromeando con la ausencia de *The Last Guardian*, y con el deseo de ver *Shenmue III* y un remake de *Final Fantasy VIII*, este E3 -que muchos miraban con desconfianza- nos ha dado lo que queríamos... y mucho más. No recuerdo un catálogo de juegos tan redondo desde... desde ninguna feria anterior. Hemos vivido una feria histórica.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

Comienza el goteo. En este número tenéis un reportaje de *Street Fighter V* que me ha hecho ilusión preparar. ¡Me encanta la saga! Eso sí, espero que no comience la rutina "made in Capcom" de ir anunciado personajes poco a poco, hasta que salga. De cara al fan, se hace pesado. ¡Dejanos algo de emoción para cuando llegue el combate, por todos los shoryuken!


CONTENIDO EXCLUSIVO
Misión Pesadilla del Espantapájaros Solo en PS4™
RESÉRVALO YA
PARA JUGAR COMO
HARLEY QUINN
4 MAPAS DE DESAFÍO EXCLUSIVOS
UTILIZA SUS
ARMAS, ARTILUGIOS
Y HABILIDADES EXCLUSIVAS
Se requiere conexión a Internet
para contenido descargable.
Expira 31/12/2024
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™& © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s15)
WB GAMES
DC COMICS
rocksteady
PS4™

18
www.pegi.info



ARKHAM KNIGHT

CONVIÉRTETE
EN BATMAN
23.06.15

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 288

PÁGINA 32 REPORTAJE

E3 2015

La mejor feria de los últimos años dejó anuncios que marcarán la industria en el futuro próximo.



PÁGINA 80 REPORTAJE

METAL GEAR SOLID V

Big Boss vuelve para vengarse y demostrar el porqué de su nombre.




Resumen del E3

Los juegos









HOY, EN 'BRICOMANÍA', TU SÓTANO FRIKAZO

¿Quieres montar tu propio sótano ambientado en *The Elder Scrolls*? Sólo necesitas 50.000 dólares como los que ha soltado Tyler Kirkham, un ilustrador que se ha pasado tres años remodelando su cuarto de juegos para transportarse a la época fantástica de la saga. Bibliotecas llenas de detalles, barriles (¿con calimocho?), armaduras, una puerta secreta... Seguro que dentro tiene al casero amordazado.

¿HAY VIDA INTELIGENTE MÁS ALLÁ DEL E3?

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Antes de que os perdáis entre las noticias de ensueño que nos ha dejado el E3, os vendrá bien una bofetada de realidad; desde masacres bovinas hasta cineastas "bobainas", no veréis mejores teloneros ni en las fiestas del pueblo.

Y EL ÓSCAR AL MAYOR FRACASO ES PARA...

¡Uwe Boll! El inefable director de las películas de *Alone in the Dark* o *Far Cry* no ha logrado recaudar los 50.000 dólares que pedía para rodar la tercera parte de *Rampage*. Y ojo a su reacción: "No os necesito, tengo dinero como para jugar al golf el resto de mi vida; ¡que os jod** a todos!". Al menos se lo ha tomado con deportividad.





THE WITCHER 3: EL FIN DE LAS VACAS GORDAS

Matar vacas da mucha pasta, sobre todo si son del vecino mediante un "exploit" del que muchos jugadores ya estaban abusando, así que CD Project ha tomado una decisión drástica: lanzar un parche junto a un monstruo guardián que las defiende de intrusos. ¿Quién quiere ahora el soñado *The Last Guardian* teniendo a este?











MÁS FALSAS QUE UN AMiiBO BRASILEÑO

Se acabó el problema de escasez: si las figuras oficiales vuelan de las tiendas, las falsificamos con el sello de calidad de Mintiendo y a seguir bien. Lo más gracioso es que están bastante conseguidas... hasta que las miras a menos de cincuenta metros (la distancia de seguridad). Y olvídate de integrarlas en los juegos, porque el chip NFC brilla por su ausencia. Es decir, ¡deme diez!

NO ES YOUTUBE PARA VIEJOS

Si no te lo hubiésemos destripado en las dos imágenes... ¿cuál crees que es el gameplay más visto de la historia de YouTube? ¿Minecraft, Call of Duty, GTA...? Abandona cualquier deducción racional, porque ninguno de ellos tiene nada que hacer frente al videojuego de *Cars 2* y las 118.386.971 reproducciones de su vídeo más popular, seguido de *Minecraft* y *Angry Birds*. Asumámoslo: no estamos en la onda.







Y EL BALÓN DE ORO ES PARA: CR7... Y HUGO

Habemus GOTY 2015. Si Messi es la estrella de *FIFA*, Cristiano ha decidido tener su propio videojuego: *Ronaldo y Hugo: Super Star Skaters*, un arcade para iOS y Android donde futbolista y troll (aparte de su representante) unen fuerzas para... esquivar tranvías sobre un skate. Y atención a lo que ha dicho Cris: "Vamos a intentar que sea el mejor juego de la historia". ¡Esto va a romper las tarimas!

La imagen

El E3 de los sueños cumplidos: de The Last Guardian a FFVII

Nadie podía creerlo cuando Sony abrió su presentación del E3 con este gameplay: tras diez años en desarrollo, la obra eterna de Fumito Ueda llegará a PS4 en 2016, pero el suyo no será el único regreso: el esperadísimo remake de *Final Fantasy VII* y el anuncio de *Shenmue III*, financiado en tiempo récord a través de Kickstarter, completaron el triplete de una conferencia que ya ha pasado a la historia de los videojuegos. Secaos las lágrimas. Ya ha pasado.

→Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

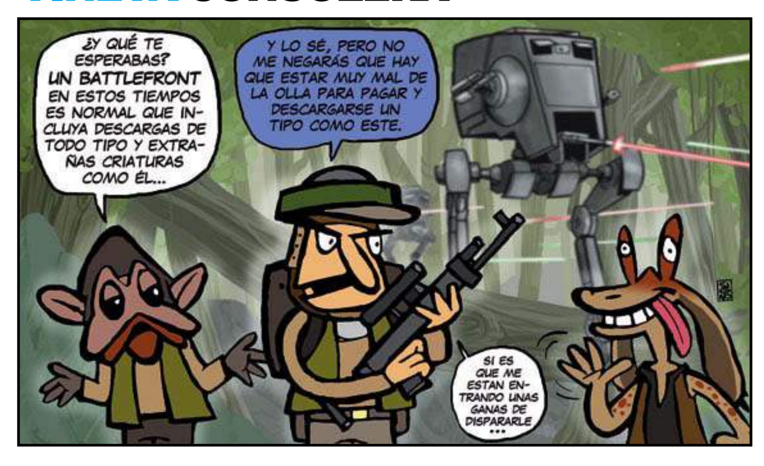


Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal). Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



LA POLÉMICA

¿Tiene sentido el E3 en la era de las filtraciones?







Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

Pese a todo, aún tiene su magia

Amigo "Gustavudo", el E3 sigue molando. Reconozco que me habría gustado que los tres juegos que citas, sin ir más lejos, no se hubiesen "sugerido" antes de anunciarse en la conferencia de Sony, pero, aun así, las sensaciones que yo experimenté durante esa media hora casi me inducen al infarto. Desde que tengo noción de seguir los E3 en riguroso directo, nunca había experimentado una alegría tan inmensa como la que me provocó el anuncio de *Shenmue III*. Esperemos que este evento siga existiendo por muchos años. Si no existiera, alguien tendría que crearlo.





Gustavo Acero
Colaborador de Hobby Consolas

Para vosotros, filtradores

E3, tú antes molabas. Lo que definía a esta feria era el factor sorpresa, la magia, la ilusión; hoy es como ver el tráiler (cinemático) después de la película. Antes era la gran fuente de primicias que congregaba al mundo entero tres días al año, pero en la era de *Frikileaks* llega con todo el "pescao" vendido. Sí, Sony lo ha petado con *Guardian*, *FFVII* y *Shenmue*, pero no dejan de ser anuncios que llevábamos esperando más de una década. Las compañías ya tienen sus propios E3 digitales para sorprender durante el año al jugador y, sobre todo, al filtrador. *Greatness Away...*

SUBEN



EL E3 DE SONY, por saciar a sus fans de exclusivas como *Horizon*, de Guerrilla, y regresos como el ansiado "remake" de *FFVII*. Así se gana un E3.



XBOX ONE RETROCOMPATIBLE, noticia muy celebrada de la conferencia de Microsoft, así como la increíble demo de *Minecraft* con HoloLens.



METAL GEAR V y su impresionante tráiler, que ha reafirmado al ausente Kojima como el Big Boss de la industria. Septiembre, ¡llega ya!

NAUGHTY DOG no ha callado bocas: las ha abierto con su frenética demo de *Uncharted 4*, que puso el broche de oro a la conferencia de Sony.

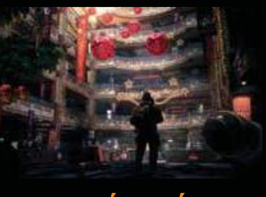
BAJAN



NINTENDO, por no haber sabido estar a la altura del E3 con su Digital Event: ni *Metroid U*, ni Mario nuevo en 3D, ni un 2016 muy halagüeño...



RARE, cuyo mejor anuncio ha sido un recopilatorio de su época dorada, frente al nuevo *Sea of Thieves*, muy lejos de ese esperado *Banjo 3*.



EL BAJÓN GRÁFICO de *The Division*, bastante evidente respecto a lo que se vio en 2013. Tras hacer lo mismo con *Watch Dogs*, Ubi parece no aprender.



LA FECHA DE KH III, que sigue "actualmente en desarrollo" tras mostrarse en un prometedor tráiler. Aquí huele a 2017...

¡ASÍ SE HABLA!



Satoru Iwata
Presidente de Nintendo

"Nos tomamos las opiniones de la Digital Event muy en serio y vamos a trabajar duro para estar a la altura de las expectativas."



Shannon Loftis
Resp. de Distribución en Microsoft Studios

"Más creadores de los que podéis imaginar están desarrollando juegos para Kinect en Xbox One, algunos para este otoño."



Shuhei Yoshida
Presidente de Sony Worldwide Studios

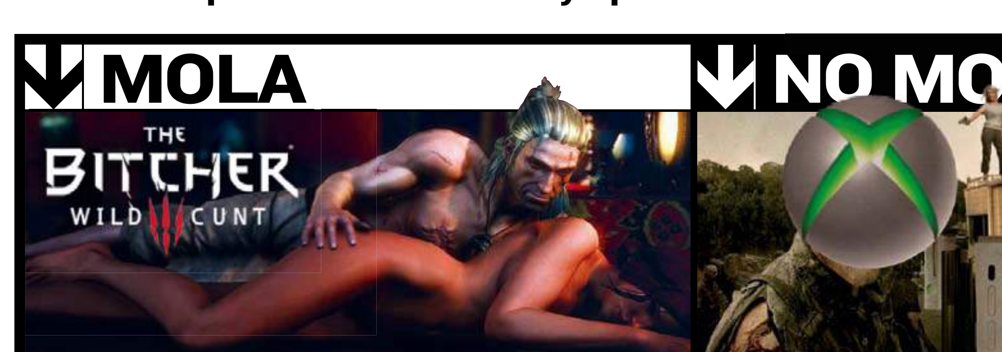
"Para ser honesto, no puedo decir que haya ningún título 'Triple A' grande de 'first party' en desarrollo para PS Vita."

COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA

NO MOLA



➔ Las escenas de sexo de The Witcher 3. ¡Ya no hace falta trasnochar!
Ni entornar los ojos para adivinar las formas de la imagen codificada como en el viejo Plus. ¡Es la "magia" de la sex-gen! En nuestros tiempos, el cuerno del unicornio habría invitado a la confusión. De todas formas, ¿cabe la posibilidad de que te equivocases de tienda y en realidad buscases *The Bitcher 3: Wild Cunt*? Vamos a dejarlo ahí, que nos estamos viniendo arriba...

➔ Poder jugar a juegos de la pasada generación remasterizados, porque hay muchos que no pudimos comprar sus consolas en aquel momento.
Lo que deberían remasterizar ya son las consolas. Una Virtual Boy HD ganaría mucho.

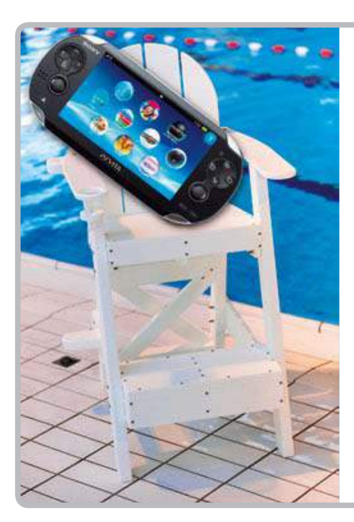
➔ Ver *Uncharted 4* en el E3, pero no mola que su lanzamiento será en 2020.
Madre mía, cada vez lo retrasáis más. Lo sentimos, gente, ya lo habéis leído.

➔ La nueva actualización gratuita de *GTA Online*
¡Si hasta han tenido el detalle de llamarla 'Dinero Sucio'!

➔ Yharnam, por sus monumentos, sus calles, sus panorámicas a la luz de la luna y sus gentes, tan apasionadas.
Muy de acuerdo, pero eres su guía turístico, ¿verdad?

➔ Que sea un gran verano entre *Batman* y *The Witcher 3*.
Hasta que te den las notas.
A ver si vas a tener que pasártelo resolviendo problemas de los famosos Cuadernos Rivia...

➔ Descubrir al cabo de tantos meses esa obra maestra para Vita llamada *Soul Sacrifice*.
Si supieras la de almas que costó su desarrollo, no te molaría tanto. (Dramatización).



➔ Que han llegado las vacaciones de verano y ahora es cuando la PS Vita empieza a trabajar. (Guiño, guiño)
¡Ah, muy bonito! O sea, te parece bien que mientras todos disfrutamos de la playa y las piscinas, otros tengan que ponerse a trabajar para velar por nuestro entretenimiento, ¿no? Nada, nada... Ya se lo agradecerás cuando te salven la Vita en plena aguadilla traicionera.

➔ Que los desarrolladores no le echen dos pelotas y entierren la anterior generación de consolas y centrarse de una vez en la actual (y no me refiero a refritos).
Quedas proclamado líder de los indignados next-gen, y mejor no te preguntamos qué tal te ha sentado lo de la retrocompatibilidad de Xbox One... Más que un sepulturero que las entierre, a quien necesitan es al protagonista *The Walking Dead*. ¡Es el amanecer de las muertas vivientes!

➔ Las pocas sorpresas que quedan por anunciarse en el E3. Todo se sabe días antes...
Eso pensábamos también hasta la conferencia de Sony, aunque es cierto que el E3 ya no es lo que era desde que llegó 'Leaker' Jiménez...

➔ Que Ubisoft y otras compañías dejaran de hacer juegos para Xbox 360 y PS3.
Son unas vagas, y espérate a que dejen de hacer juegos para DreamCast... Se lía parda en Change.org.

➔ Que no saquen una versión remasterizada del *Tetris*.
Primero exigimos el Pong HD.

➔ Que Capcom se eche a la moda de lo digital con *RE 0*, ¿para cuándo en físico?
¡Para 2002 en GameCube! Ya sólo falta que Umbrella lance una máquina del tiempo.

➔ Los DLC de pago que en realidad son parte del juego.
Es bochornoso. Aprovechamos para anunciar que, el mes que viene, El Sensor vendrá en un suplemento aparte por sólo 2 euros más. ;P

➔ Que nos vendan la moto con graficazos y luego les dé por "downgradearlo".
Si lo de la moto va por *Ride*, ¡haberte comprado una Vespa!



➔ Que el nuevo *Star Wars Battlefront* parezca un *Battlefield* sin campaña. ¿Dónde han quedado las obras maestras que llegaron a PS2?
En sus cajitas encima de la estantería. ¿Y cómo que *Star Wars Battlefront* no tendrá campaña? Aquí tienes la captura en primicia mundial que desmiente a tus fuentes.

TU OPINIÓN CUENTA



Participa en nuestra página de Facebook:
www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.



YA SOMOS...
231.000 EN FACEBOOK
www.facebook.com/hobbyconsolas

62.000 EN TWITTER
www.twitter.com/@hobby_consolas

LA ENCUESTA DE FACEBOOK

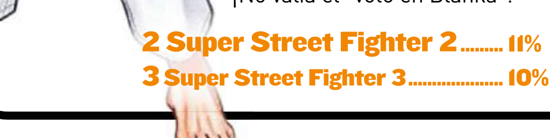
¿Cuál es el mejor Street Fighter?

Con *Street Fighter V* a la vuelta de la esquina, se veía venir como un Hadouken... ¡Si es que sois unos nostálgicos!



1 Street Figther 2 44%

Casi la mitad de vosotros ha tirado por los viejos tiempos votando en tropel por *Street Fighter II: The World Warrior*, tanto de recreativa como de sus versiones adaptadas a SNES y Sega Saturn. Mención especial merece la *Champion Edition*, con el 7% de los apoyos, aunque el segundo más votado ha sido su versión supervitaminada para SNES: *Super Street Fighter II: The New Challengers*. El bronce es para *Alpha 3*, y ya hemos apuntado los nombres de quienes votasteis por el SF basado en la película de Van Damme. ¡No valía el "voto en Blanka"!



2 Super Street Fighter 2 .... 11%

3 Super Street Fighter 3 .... 10%



Juegos lanzados sin pulir

The Witcher 3

Este mes ha estado repartido, pero parece que Geralt os sigue dando la barrila por mayoría: desde el bug de las paredes invisibles que ha sufrido nuestro lector Mauri LM en la versión de PC hasta el glitch que convierte a Keira Metz en una peonza humana, según nos cuenta Juan Ramón. Guillermo también tuvo algún problemilla cuando se le "bugueó" una misión y no pudo activar más magias. Curiosamente, no habéis dicho nada de *Ultra Street Fighter IV*, otro al que le falta un puntito de cocción.



Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook



Jaume Font Rosselló

La pregunta tonta

¡Responde cada miércoles en Facebook!

¿Para qué sirven los semáforos del GTA?



Víctor D'Aleixandre
"Para hacerte pasar por un vendedor de pañuelos y robar los coches que paren."

Jover Lavarias
"Para dar un toque de color a la ciudad."

Juan Manuel Hernández
"Para diagnosticar si eres daltónico o no."

Alvaro Belizon
"Para sentirte como Esperanza Aguirre, saltándotelos a troche y moche."



Jota Martín Rojas
"¡Fácil! Para hackearlos con el mov... Ups!!."

LO MEJOR DEL TIMELINE

Iván Ruiz Otero (Facebook)
"Pintaza increíble la de *Horizon*. Sólo me ha faltado algo de Santa Mónica y, sobre todo, de Quantic Dream, pero ha sido el mejor E3 que recuerdo."

Assassin (Web)
"*Uncharted 4* es hasta ahora lo más bestia en una consola. El mejor exclusivo y la mejor first party los tiene Sony, y aún falta un posible *The Last of Us 2*."

MU (Web)
"Será muy divertido, pero el apartado gráfico de *Star Fox Zero* está muy por debajo del nivel de WiiU. Parece un juego de Wii o de iPad."

Nanogold (Web)
"La de Microsoft ha sido la mejor conferencia; prácticamente todos los juegos saldrán este año, a diferencia de Sony, que se marchan a 2016."

Anya Silva (Facebook)
"Ahora es cuando *Shenmue III* defraudará porque tras más de 10 años nuestro concepto diferirá del resultado final, como con *Duke Nukem Forever*."

Manuel J. GarGon (Facebook)
"Esperemos que la exclusividad de *Tomb Raider* en Xbox dure poco y llegue también a PS4, porque Lara es la hija predilecta de Sony."

Isosq (Web)
"Nintendo ha pasado totalmente de Wii U, se ve que han movido todos los desarrollos para NX. Ni *Mario* grande, ni *Metroid U*, ni *F-Zero*..."

Van Phoenix (Web)
"Sony ha ganó manejando la nostalgia con un juego de puzles de hace 8 años, un remake y un proyecto financiado por nosotros mismos."

Juan Acosta (Facebook)
"La expansión de *Destiny* trae una buena cantidad de contenido, pero se han columpiado con el precio, considerando lo pagado hasta ahora."

CloudandSora97 (Web)
"Square Enix por fin vuelve a presentarse como un titán de los videojuegos: *KH III*, *FF XV*, *Just Cause 3*, *Deus Ex* y el remake del mítico *FF VII*."

Dante25 (Web)
"Lo de la retrocompatibilidad de One ha sido todo un acierto y una bofetada a Sony con su PSNow sacacuartos. Así deben hacerse las cosas."

RETUITEANDO OFFLINE

por Manuel del Campo @manu_delcampo

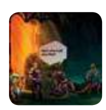


Hay vida más allá de este espectacular E3. La piratería por un lado y el contenido sexual por otro, siempre dan que hablar...

A quién seguir



Minecraft -Hololens
La versión para el dispositivo de VR de Microsoft promete.



Zodiac
Rol estilo japonés realizado por el equipo francés Kobojo.

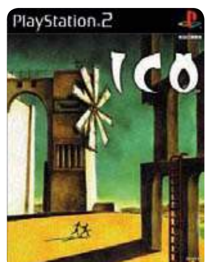


Darksiders 2 DE
Se confirma la adaptación para PS4 y One con una resolución de 1080p.

Tendencias

#ShenmueIII
FinalFantasyVII
#JurassicWorld
Antman
GearsofWar4
FumitoUeda
StarFox
Retro

Favoritos *de siempre*



Año: 2002
Compañía: Sony CE
Consola: PlayStation 2
Género: Aventura
Puntuación HC: 81

ICO

Hay buenos y grandes juegos y otros que te tocan la fibra. La primera vez que jugué a ICO sucumbí ante su aparente sencillez y su delicada sensibilidad, dentro de un planteamiento pausado y sorprendente. La emocionante relación entre Ico y Yorda (sin apenas diálogos), la original estética (diseño "sustractivo") encumbraron a un juego irregular pero inolvidable.

Piratería



RockBand4PC@Harmonix
Los creadores del popular juego musical advierten que no lanzarán Rock Band 4 en PC por la piratería, aunque si más adelante detectaran una gran demanda, se lo pensarían.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



No es la primera vez que ocurre, ni será la última. Una compañía echa cuentas y no le sale lanzar un juego... para que miles de listillos se lo roben. Si todavía hay quien no ve las consecuencias de esta lacra, aquí tiene el enésimo ejemplo.



NetflixSpain@Reed_Hastings
El CEO de la plataforma de video online asegura que los altos índices de piratería en España beneficiarán su lanzamiento, puesto que la gente está habituada al contenido online.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Eso es ver el lado bueno de las cosas. No quiero ser cenizo, pero quizá este hombre no sabe a lo que se enfrenta, lo cabezones que son algunos aquí. Ojalá tenga razón y Netflix invite a muchos piratas a ver películas legalmente.

Polémicas

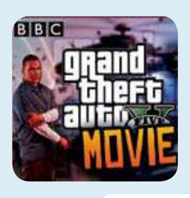


OculusRift_X@Palmer_Luckey
El fundador de Oculus afirma que no bloquearán el contenido para adultos en su plataforma, y por tanto se podrá publicar contenido clasificado X.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Realidad Virtual + Porno. Da la sensación de que encajan como anillo al dedo. Como en la película Días Extraños. La compañía Virtual Real Porn ya lo hace con Samsung Gear VR. Definitivamente entramos en una nueva era.



GTA_BBCMovie@Take2
La compañía desarrolladora de GTA ha demandado a la BBC por la emisión de una película sobre la realización del juego. La demanda se basa en la infracción de marca registrada.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Os lo conté hace un par de meses. Y anuncié que Take2/ Rockstar actuarían. No sé si la calidad del film (con Daniel Radcliff y Bill Paxton) será buena (a ver si la emiten aquí), pero Take 2 es muy celosa de sus productos. Lo sé por experiencia.



LEGO
JURASSIC WORLD
4 AVENTURAS JURÀSICAS
1 VIDEOJUEGO COLOSAL
JURASSIC WORLD
JURASSIC WORLD
YA EN CINES
7
www.pegi.info
PS3
PSVITA
PS4
XBOX ONE
XBOX 360
Wii U
NINTENDO 3DS
YA A LA VENTA

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 30 DE MAYO

DATOS CEDIDOS POR GFK

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	The Witcher 3	PS4	-	1
2	FIFA 15	PS4	2	9
3	Poject CARS Limited Ed.	PS4	-	1
4	Tomodachi Life	3DS	-	1
5	Grand Theft Auto V	PS4	6	10
6	FIFA 15	PS3	9	3
7	Minecraft PS4 Edition	PS4	-	1
8	Project CARS	PS4	-	1
9	Minecraft	PS3	-	1
10	IE Go CS: Llamarada	3DS	7	3





The Witcher 3 Como por arte de magia, la obra de CD Projekt ha hechizado las listas de ventas españolas, arrebatándole el oro a *GTA V* (ojo, la versión de PC). Y lo de *FIFA 15* ya es un clásico del ranking: no lo mueve de ahí ni Florentino.

Project CARS El esperado simulador de Slightly Mad Studios ha entrado en tercera (posición, no marcha) con su edición limitada, haciendo doblete al igual que *Minecraft*.

Por plataformas

PS3
1 FIFA 15
2 Minecraft
3 Grand Theft Auto V
4 CoD: Adv. Warfare
5 Gran Turismo 6

XBOX 360
1 Minecraft
2 FIFA 15
3 Grand Theft Auto V
4 CoD: Adv. Warfare
5 Pro Evolution S. 2015

PS4
1 The Witcher 3
2 FIFA 15
3 Project CARS Limited
4 Grand Theft Auto V
5 Minecraft PS4 Edition

XBOX ONE
1 Project CARS
2 Minecraft Xbox One Ed.
3 State of Decay YOS Ed.
4 FIFA 15
5 Call of Duty: Ghosts

Wii U
1 Splatoon
2 Kirby y el P. Arcoíris
3 Mario Party 10
4 New S. Mario Bros U
5 Mario Kart 8

3DS
1 Tomodachi Life
2 IE Go CS: Llamarada.
3 IE Go CS: Trueno
4 Puzzle & Dragons SMB
5 Animal Crossing: NL

PS VITA
1 Minecraft PS Vita Ed.
2 FIFA 15 Legacy Ed.
3 Need for Speed MW12
4 LEGO Marvel Heroes
5 CoD: Black Ops Dec.

PC
1 The Witcher 3
2 Grand Theft Auto V
3 Los Sims 4
4 Diablo III
5 Project CARS Limited

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 1 al 7 de junio — Datos cedidos por Gematsu

1 Splatoon Wii U
2 Shiren the Wanderer 5 Plus PS Vita
3 Natsuiro High School: S. Hakusho PS4
4 Stella Glow 3DS
5 The Witcher 3: Wild Hunt PS4
6 Mario Kart 8 Wii U
7 Minecraft PS Vita Edition PS Vita
8 Atelier Rorona Plus: The Alchemist... 3DS
9 Hatsune Miku: Project Mirai DX 3DS
10 Natsuiro High School: S. Hakusho PS3



Splatoon. Espectacular arranque de la nueva IP de Nintendo, si además tenemos en cuenta la menor base instalada de consolas. ¡Le ha pasado el rodillo a todos!

En EE.UU.

Del 1 al 31 de mayo — Datos cedidos por NPD

1 The Witcher 3: Wild Hunt PS4, Xbox One, PC
2 Mortal Kombat PS4, Xbox One
3 GTA V PS4, Xbox One, PS3, 360, PC
4 Minecraft PS4, Xbox One, PS3, 360
5 Splatoon Wii U
6 CoD: Adv. Warfare PS4, Xbox One, PS3, 360, PC
7 NBA 2K15 PS4, Xbox One, PS3, 360, PC
8 FIFA 15 PS4, Xbox One, PS3, 360, Wii, 3DS, Vita
9 MLB 15: The Show PS4, PS3
10 Super Smash Bros 3DS, Wii U



The Witcher 3 arrasa cómodamente como cabía esperar, pero la sorpresa es, de nuevo, *Splatoon*, que se lanzó el 28 de mayo y logró ese puesto en tres días.

En Gran Bretaña

Del 7 al 13 de junio — Datos cedidos por GFK Chart-Track

1 The Elder Scrolls Online Xbox One, PS4
2 LEGO Jurassic World Xbox 360, PS4, One, PS3
3 The Witcher 3: Wild Hunt PS4, Xbox One
4 Splatoon Wii U
5 Payday 2: Crimewave Edition PS4, Xbox One
6 Grand Theft Auto V PS4, Xbox One
7 Minecraft Xbox Edition Xbox 360
8 FIFA 15 360, PS4, PS3, Xbox One
9 Halo: The Master Chef Collection Xbox One
10 Project CARS PS4



The Elder Scrolls Online debuta por todo lo alto junto a los 'dinos' de *LEGO Jurassic World*, que entran pisando fuerte a Geralt, el cazador cazado.

La cifra

3.000.000 de dólares ha recaudado **Shenmue 3** en sus primeras 48 horas en Kickstarter.

¿Quieres ser profesional de una industria en expansión?

Ofrecemos:

- Grado en Ingeniería informática en Simulación Interactiva en Tiempo Real
- Grado en Bellas Artes en Arte Digital y Animación
- Máster en Programación de Videojuegos (Título propio)
- Máster en Arte Digital y Animación (Título propio)

Más de **25 años** formando ingenieros de software y artistas para la **industria del videojuego**. Nuestros graduados han sido contratados en más de **300 empresas del sector**. Trabajando en más de **1000 títulos comerciales**.

Infórmate sobre nuestros **Cursos de Verano**





*Imágenes de los trabajos de los alumnos de 3er y 4º curso

Para más información:
digipen.es/start-your-adventure


DigiPen Europe Bilbao
Virgen del Puerto 34, Edificio A
48508 Zierbena, Bizkaia
Phone: 946 365 163
Email: *info.es@digipen.es*





ANUNCIO PS4 - XBOX ONE - PC - PS3 - XBOX 360

Retoques en el once habitual



Como el Barcelona, EA Sports lleva años hinchándose a ganar títulos futbolísticos, así que ha optado por el continuismo para FIFA 16, pero con un fichaje estelar.

La saga *FIFA* lleva varios años asentada en el trono del fútbol virtual, lo que le ha permitido crear una base muy definida. Por eso, EA Sports ha apostado por un evidente continuismo para la nueva entrega, que saldrá el 25 de septiembre con la inclusión del fútbol femenino como mayor novedad.

El control será el habitual, pero el estudio ha planteado pequeñas novedades en todas las líneas. Las más significativas estarán en defensa, pues gracias a la inclusión de nuevas animaciones los defensores se mostrarán más ágiles y aguantarán mejor el ritmo cuando les encare un rival. Al mismo tiempo, toda la línea defensiva se comportará como una única unidad: las mejoras en la IA harán que no se empeñen en hacer marcajes al hombre, sino que cerrarán mejor los espacios y se anticiparán a los cambios de posesión. Las segadas también se han mejorado con la inclusión de una opción para levantarse sobre la marcha si vemos que hemos errado. Finalmente, se supone que los porteros estarán "arreglados"...

En el medio campo se han mejorado las intercepciones, para que las entregas de balón no sean un mero trámite en busca de las típicas cabalgadas por la banda. Asimismo, se ha añadido un nuevo tipo de pase entre líneas. En ataque, la innovación más destacada serán los amagos con el cuerpo a la hora de regatear. También habrá nuevos efectos de disparo, gracias a un modelado avanzado de cada parte del pie, y los centros estarán mejor plasmados, con nuevas trayectorias a la hora de rematar. ✶

FÚTBOL FEMENINO

Aprovechando la disputa del Mundial femenino, EA Sports ha anunciado que *FIFA 16* incluirá doce selecciones: España, Estados Unidos, Alemania, Australia, Brasil, Canadá, China, Francia, Inglaterra, Italia, México y Suecia. El estudio llevaba tres años trabajando en esta idea, pues quería que la jugabilidad estuviera equilibrada y, sobre todo, que los modelados de las chicas estuvieran hechos expresamente, sin recurrir al burdo recurso de usar cuerpos de hombre con cabezas de mujer. Se han esceneado las caras de todas las jugadoras, una por una.




LOS MOVIMIENTOS EN DEFENSA serán más ágiles, para que no nos quedemos vendidos al primer intento de robo. Es algo que hacía falta.
LEO MESSI ha colaborado con EA Sports para la adición de las fintas con el cuerpo a la hora de regatear, un arte del que es todo un maestro.
EXCLUSIVA GAME
EA SPORTS
FIFA 16
FIFA Official Licensed Product
RESERVA TU JUEGO EN GAME
y llévate un DLC con 2 celebraciones EXCLUSIVAS
¡REGALO EXCLUSIVO GAME!

PRIMEROS DATOS PS4 - XBOX ONE - PC - PS3 - XBOX 360

A rematar la recuperación

PES 2016 saltará al césped dispuesto a culminar la remontada que inició hace un año. De nuevo, lo hará abrazando el pasado para ofrecer el fútbol del futuro.

Tras muchos años de travesía por el desierto, la saga *Pro Evolution Soccer* empezó a renacer de sus cenizas el año pasado, con una entrega que volvía, en buena medida, a las raíces de *PES 6*. Pues bien, este año, se va a seguir en esa misma línea, con una entrega que verá la luz el 17 de septiembre con Neymar en la portada.

En términos jugables, las principales novedades estarán en el remozado sistema de colisiones y en el control en el uno contra uno, cuyos tiempos de respuesta estarán mejorados para poder desequilibrar más fácilmente a los defensores. Estos contarán con un sistema de robos pulido, que les permitirá salir en carrera si ejecutan la entrada en el momento preciso. Los porteros, por su parte, contarán con nuevos parámetros para gestionar los disparos. Asimismo, se podrán ejecutar tácticas con dos o tres jugadores.

Entre los modos de juego, se mantendrán las licencias de la Champions League y la Europa League, junto con la Supercopa de Europa, pero la joya de la corona seguirá siendo la Liga Máster, que contará con nuevos menús y un sistema de traspasos rehecho. En cuanto a MyClub, volverá con un nuevo sistema de nivel de jugador y futbolistas exclusivos.

En el apartado técnico, el PES Team seguirá apostando por el Fox Engine. Creada ya la base desde hace dos años, esta entrega se centrará en ofrecer más animaciones para el movimiento de los futbolistas y para mostrar sus quejas. La cámara ofrecerá ángulos dinámicos, de modo que se inclinará según dónde esté el balón, para ofrecer la mejor perspectiva. Finalmente, se podrán elegir las celebraciones al marcar un gol, algo inédito hasta ahora en la saga. ✶

LAS ENTRADAS serán más satisfactorias que antes, igual que las disputas con el cuerpo.





EL FOX ENGINE ayudará a que los futbolistas más mediáticos del mundo parezcan casi de verdad.

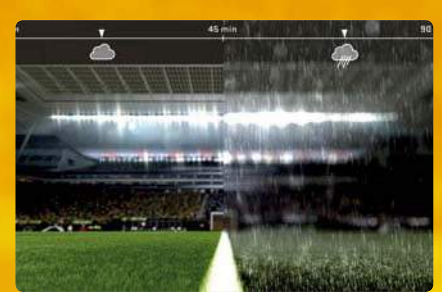
■ EL AÑO PASADO, EL PES TEAM SENTÓ UNA GRAN BASE JUGABLE Y, AHORA, SÓLO NECESITA DARLE UN EMPUJÓN ■



LA FÍSICA DEL BALÓN estará renovada, algo que influirá positivamente a la hora de hacer golpeos.

UNA ATMÓSFERA DE RELUMBRÓN

Este año, el PES Team ha concedido una gran importancia a la meteorología, de modo que podremos ver cómo empieza a llover (o escampa) en pleno partido.



LA JUGABILIDAD se verá muy afectada por los cambios de tiempo, pues si el césped está mojado, el balón rodará más rápido y los futbolistas podrán sufrir resbalones.



LAS TEXTURAS DEL CÉSPED serán más reales que el año pasado, a lo que hay que añadir una mejora en la iluminación. El Fox Engine empezará a desplegar su potencial.



Pulsa Start

por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Modas... ¿pasajeras?

Hace poco, en una presentación de monitores, un comentario me recordó la facilidad con la que se abandonan las modas. Hace 2-3 años, el 3-D estereoscópico iba a ser lo más en juegos. Y ahora, nadie quiere oír hablar de ello.

Hay más casos (como el control con movimiento) pero todos tienen en común varios pasos: un incansable "machaconeo" previo por parte de los fabricantes, unas primeras pruebas no muy satisfactorias, y cuando ya nadie les hace caso, el silencio.



COD APOSTÓ por el 3D, pero ya en *Advanced Warfare* se ha desechado...

Y es entonces cuando se abandonan. Para cuando eso sucede, ya da igual que te hayas dejado 1000 euros en una tele 3D o que te hayas comprado 4 mandos con sensores para jugar en multijugador. Ya es tarde.

Quizá por eso, por evitarle un desembolso innecesario al usuario y por una cuestión de imagen para la marca, quizá, no se deberían apostar por estas nuevas "modas" si no se va a hacer pensando a largo plazo. Tengo un monitor 3D, y ni un solo juego de PS4 (ya ni hablamos de PS3) lo va a explotar. Entonces, ¿por qué la cantinela de hace 2-3 años?

Ahora le llega el turno a la Realidad Virtual. Y aunque creo que es una tecnología que puede dar nueva vida a los videojuegos, en el fondo, está el temor de que acabe siendo otra moda más.

ACTORES REALES, como Hayden Panettiere, han participado en el desarrollo capturando sus movimientos

NUEVOS DATOS PLAYSTATION 4

Un terrorífico efecto mariposa, solo en PS4

El juego de terror *Until Dawn* confirma su lanzamiento para el 26 de agosto, además de anunciar 3 ediciones distintas, nuevos actores implicados y más...

El larguísimo desarrollo de *Until Dawn*, que comenzó siendo un juego de PS3 diseñado para explotar el mando Move y ha acabado saliendo solo en PS4, está llegando a su fin. Se lanzará el 26 de agosto y nos sumergirá en una terrorífica noche digna del mejor cine "slasher", en la que un grupo de 8 amigos deberá sobrevivir a un asesino en serie. La acción tendrá lugar en el pueblecito de montaña Blackwood Pines, donde siguiendo una tradición anual, una pandilla ha alquilado una cabaña. Las risas y el coqueteo dejarán pronto su hueco al llanto, las carreras y el horror, cuando una misteriosa figura los irá aniquilando uno a uno. La clave es que, en gran medida, nuestras decisiones, como elegir quien nos acompaña en un momento dado, marcarán quien vive y quien muere. Una fórmula en la que no faltarán los puzles, la exploración, los Quick Time Events... y cómo no, la tensión. En su desarrollo, Supermassive Games ha contado con la ayuda de actores reales como Hayden Panettiere ("Héroes") o Peter Stormare ("Prison Break" o "Arrow"), cuyos movimientos han sido capturados. Además, se lanzará en 3 ediciones (normal, extendida y coleccionista). ✶


UNTIL DAWN contará con 8 protagonistas y promete ser muy rejugable.



■ *UNTIL DAWN* LLEGARÁ EL 26 DE AGOSTO, A TIEMPO PARA "ATERRORIZAR" LA VUELTA AL "COLE"... ■





Head shot

por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

Exclusivas imprecisas

Ya es el segundo E3 en el que Microsoft presenta *Rise of the Tomb Raider* como un juego "exclusivo". El año pasado se mencionaba su temporalidad, y ahora simplemente figura como "only on Xbox" para 2015. Parece negar lo obvio, confiar en que los usuarios no sepan leer entre líneas para descubrir que podrán jugarlo en unos meses en otras plataformas (PC u otras consolas).



RISE OF THE TOMB RAIDER es una exclusiva de Xbox One... de momento.

Lo peor de todo es que en este E3 otro juego se ha sumado al carro de las exclusivas temporales: el remake -sólo con escribirlo dan escalofríos- de *Final Fantasy VII*. Ahora comienzan las especulaciones. Unos dicen que sólo saldrá para PS4 y que en un futuro lo veremos en PC, como el *FFVII* original. Otros hablan de una versión para móviles, y los más optimistas aseguran que unos meses después del lanzamiento en PS4 podría salir en Xbox One.

No son los únicos juegos que se encuentran en ese territorio difuso. Uno de los desarrolladores de *World of Tanks* para Xbox One me invitaba a imaginar diciendo que su objetivo es "conquistar el mundo" y que "no se van a detener ahí". *Elite Dangerous* también se encuentra en una situación similar.

No nos engañemos, las exclusivas temporales no hacen más que confundir, e incluso enfrentar a los usuarios. ¿Qué sentido tiene?

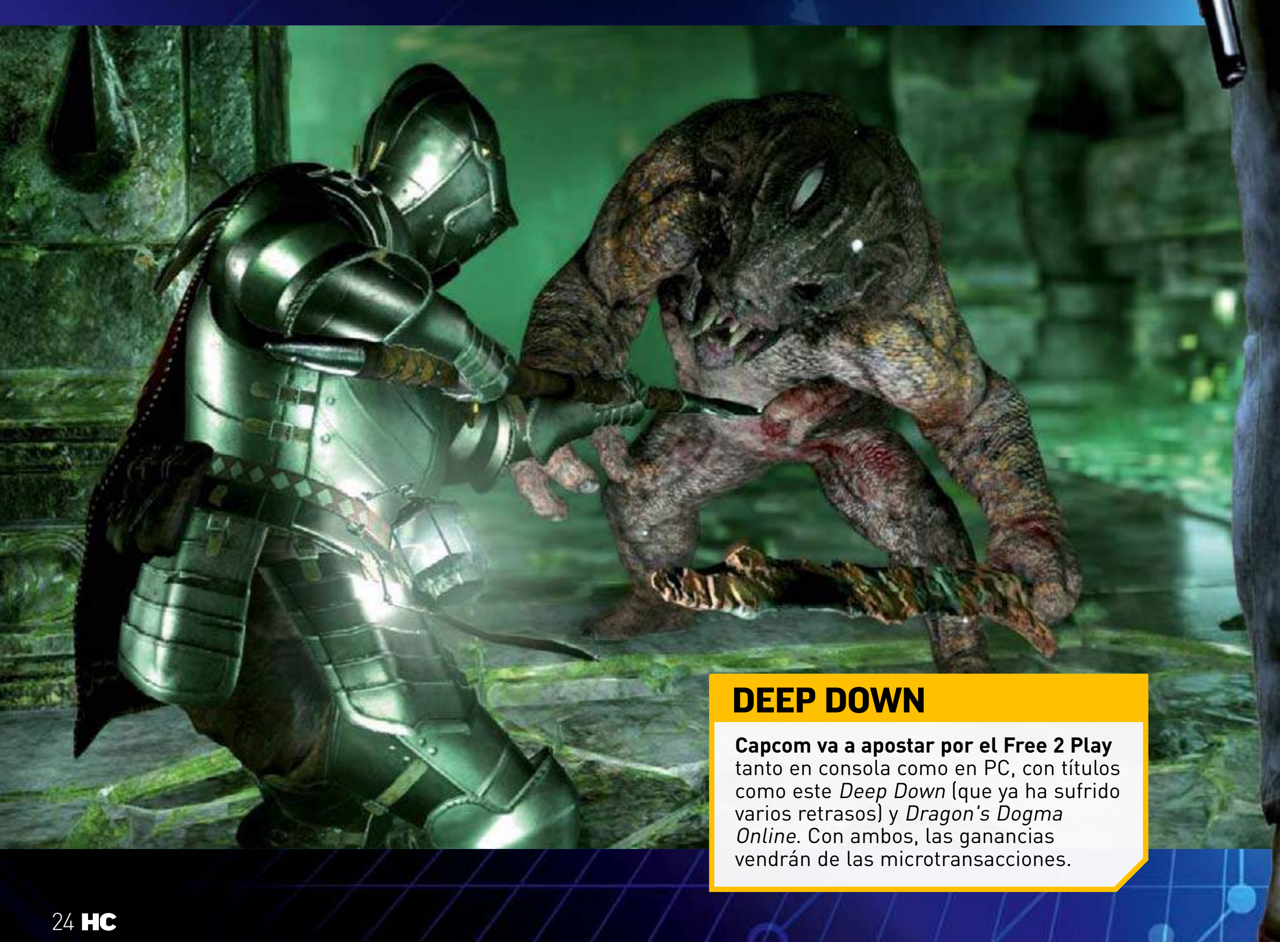
ANUNCIO CAPCOM

Rumbo a un futuro ¿solo digital?

En un dossier para accionistas, Capcom adelanta cómo será su próximo año fiscal: por primera vez, ingresará más por los juegos digitales que por los físicos.

Desde hace varios años, se viene escuchando que caminamos hacia una industria "digital only", en la que los juegos en formato físico tenderán a desaparecer. Y Capcom quizá ya esté dando los primeros pasos en este sentido, tal y como acaba de comunicar a sus accionistas. Y es que, para este año fiscal, que terminó el pasado mes de marzo, Capcom vendió 8 millones de juegos en formato físico, frente a 5 millones de descargas. Y para marzo de 2016, por primera vez prevé un cambio en esta tendencia, con más de 8 millones de ventas en formato digital frente a los 6 millones de discos/cartuchos que espera vender. No es algo nuevo para Capcom, que desde 2012 lleva buscando que el 50% de sus ingresos provengan del digital.

En ese mismo dossier, Capcom adelanta que, para este nuevo año fiscal que terminará a finales del primer trimestre de 2016, va a lanzar un total de 29 juegos para todo tipo de plataformas, aunque sólo dos de ellos, el nuevo *Monster Hunter X* para 3DS y *Street Fighter V*, serían lanzamientos en formato físico. El resto, todo digital, exploraría nuevas vías, como los Free 2 Play *Deep Down* y *Dragon's Dogma Online*, o remakes como el recién anunciado *Resident Evil 0*. ¿Estaremos ante el final de una era y el comienzo de otra? ✶



DEEP DOWN

Capcom va a apostar por el Free 2 Play tanto en consola como en PC, con títulos como este *Deep Down* (que ya ha sufrido varios retrasos) y *Dragon's Dogma Online*. Con ambos, las ganancias vendrán de las microtransacciones.





Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

MONSTER HUNTER X

La gallina de los huevos de oro de Capcom en las portátiles acaba de anunciar una nueva entrega para 3DS, que promete ser el juego en físico más vendido para la compañía... y eso que no llegará a Europa antes de marzo.

CAPCOM LANZARÁ 29 JUEGOS ANTES DE MARZO DE 2016, PERO SOLO 2 EN FÍSICO...

RESIDENT EVIL 0

El remaster del primer *RE* en HD ha sido el juego digital más vendido de Capcom y es otra de las vías que van a explotar. De momento, el siguiente es *RE0*, el exclusivo de GameCube... pero nadie duda que después le seguirán otros títulos y, quizá, hasta otras sagas.

STREET FIGHTER V

La lucha 2D con su saga más veterana será la otra gran fuente de ingresos de Capcom en formato físico. Espera vender 2 millones de copias, y a eso hay que sumar el DLC que le seguirá.

Filtraciones sin filtro

Es la historia de nunca acabar. Cuando llega el E3, todos estamos como niños pequeños ante la llegada de los Reyes Magos. Esperamos sorpresas, anuncios revolucionarios, tráilers pasmosos... Pero cada vez es más común que acaben filtrándose muchos de los juegos que, se esperaba, fueran a dar el campanazo. Con las redes sociales, los blogs y, en general, la velocidad de Internet de por medio, es muy difícil seguir manteniendo secretos. Eso sirve para que todos tengamos la información más rápido, pero también provoca que muchos de vosotros terminéis desilusionados ante lo que pueda dar de sí el E3. ¿Para qué pegarse el madrugón con la conferencia de Sony, si ya se sabía más de la mitad de su catálogo?



DARK SOULS III se filtró. Se suponía que iba a ser un sorpresón en el E3...

Nosotros lo compartimos. A corto plazo, las filtraciones bomba nos vienen bien, pero también estropean el impacto mediático de ciertos anuncios. Una cosa está clara: tenemos que asimilar que hoy por hoy es inevitable. De hecho, probablemente esta situación vaya a más, a no ser que las compañías se pongan serias a nivel legal. Yo creo que, ni aun así, podrán acotar las filtraciones del todo.

Tranquilos: el E3 sigue molando. Cuando paséis algunas páginas, volveréis a sentiros como chavales descubriendo el futuro. Solo que sabréis parte del argumento.

ANUNCIO **TODAS**

La avalancha de los muñecos de videojuegos

La fiebre por las **figuras NFC** sigue en pleno apogeo. Id apuntando todas las que llegarán próximamente junto con títulos anunciados recientemente.

ANIMAL CROSSING: AMiiBO FESTIVAL

Este "party game" fue uno de los juegos nuevos que Nintendo anunció en su evento digital del E3. El título se lanzará de forma gratuita en la eShop de Wii U a finales de año, si bien, para poder disfrutarlo, hará falta tener alguno de los ocho amiibo que se pondrán a la venta.







Nintendo va a seguir sacando amiibos en los próximos meses, tanto de los que faltaban de *Smash Bros* (incluidos Ryu y Roy) como "sueltos": Chibi Robo, Mario pixelado...

DISNEY INFINITY 3.0

En "año *Star Wars*", era evidente la temática por la que Disney iba a apostar para esta nueva entrega. Habrá más figuras, pero los tres "starter packs" se centrarán en la primera trilogía, en la segunda y en el *Episodio VII*.



SKYLANDERS SUPERCHARGERS

El nuevo *Skylanders* no sólo llegará con sus figuras de rigor, sino también con dos especiales de DK y Bowser que tendrán un interruptor para poder transformarlas en amiibo.



LEGO DIMENSIONS

LEGO se sumará al boom de las figuras con este juego (PS4, XO, Wii U, PS3, 360), que tendrá una especie de portal de construcción para meter a los personajes en pantalla. Un "crossover" con 14 sagas y multitud de figuras coleccionables.



LOS VIDEOJUEGOS OFICIALES DE EL TOUR DE FRANCIA 2015



por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio



■ PS4, PS3 y Vita ■ Action RPG ■ Gust ■ Lanzamiento: 27 de agosto (Japón)

2 FÉMINAS PARA SALVAR EL MUNDO

YORU NO NAI KUNI

Las consolas de Sony continúan acaparando casi todas las producciones roleras del Sol Naciente, como viene a demostrar lo nuevo de Gust, a la venta en verano para PS4, PS3 y Vita.

■ **KEISUKE KIKUCHI, EL CO-CREADOR Y PRODUCTOR** de series como *Zero* (o como se la conoce en España, *Project Zero*) o *Kagero Deception*, está trabajando en un action RGP para las tres consolas de Sony que saldrá bajo el paraguas de Gust.

Este juego de rol de acción nos transportará a un mundo de fantasía, en el que el señor de la noche, tras ser derrotado por la humanidad, esparce su sangre azul por el mundo. Aquellos que se bañan en ella se transforman en Jayou, unas criaturas que solo aparecen por la noche. En este contexto, viajaremos a la isla imaginaria Rusewall, para conocer de primera mano la historia de dos chicas, amigas de su etapa de estudiantes, pero cada una con un destino ya fijado a fuego. Por un lado, Arnas, una guerrera sagrada que tocó la sangre del señor de la noche y es mitad humana mitad monstruo, con la habilidad de chupar la sangre de los enemigos y crear una espada con la suya propia. Por otro, Lyuritis, designada por una orden como salvadora, destinada a sacrificarse y sellar al señor de la noche.

➔ **AMBAS VIAJARÁN JUNTAS PARA ACABAR** con el señor de la noche, y a pesar de partir seguras de sus destinos, los dilemas irán surgiendo. ¿Protegerá Arnas a su amiga para que, al final, se acabe sacrificando? Todo mientras nos enfrentamos a los Jayou en combates de acción, aunque con algunos detalles curiosos. Por ejemplo, Arnas podr sellar pactos con otros demonios, l mados Servans, para que la ayu en combate. Cuanto más luch su lado, más subirán de nivel bloqueando nuevas habilida ataques. Habrá Servans de di tipos, como de apoyo, ataque... que aún no se han desvelado to s. Combinar nuestras habilidades n ellos será clave para ganar algunos duelos.

El juego llegará en agosto a PS4, PS3 y Vita, en diversas ediciones (normal, digital y al menos un par de coleccionista, con ítems como una toalla de mano). Buena pinta tiene, al menos estéticamente...

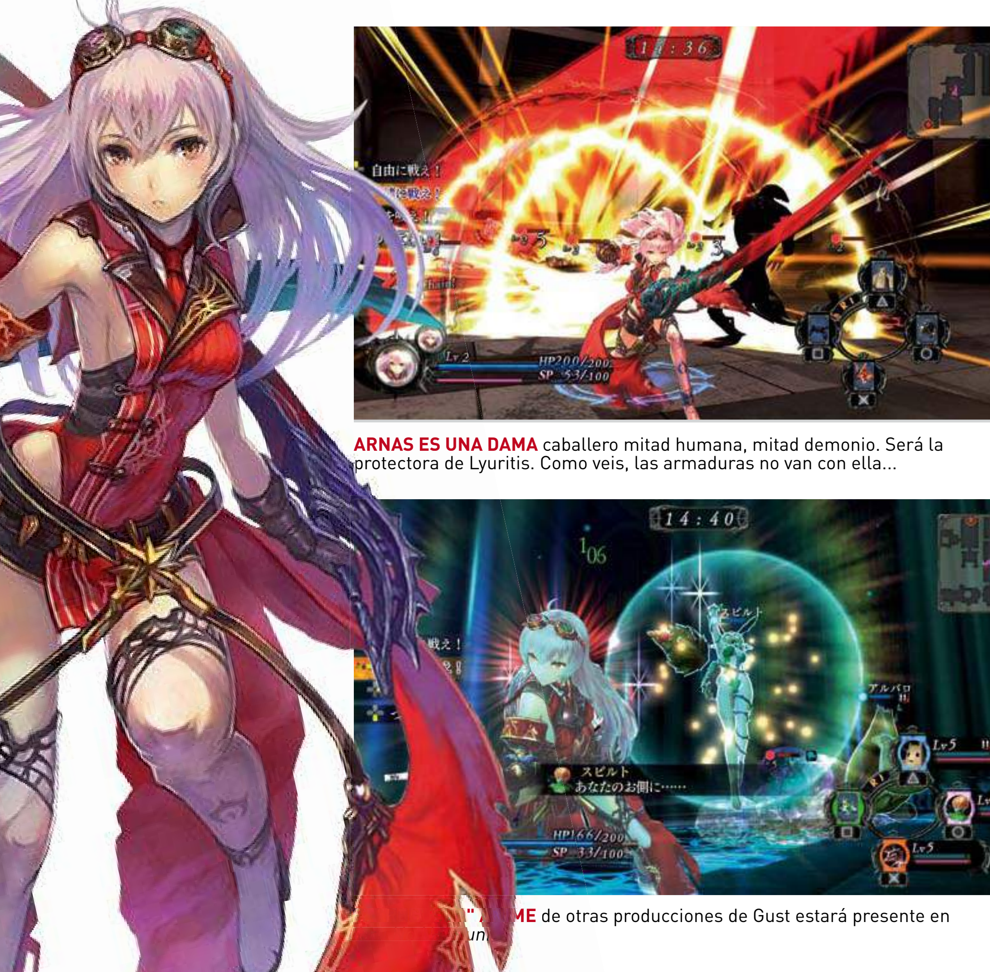




aquí Tokio



EN COMBATE podemos invocar a Servans, demonios que, asignados a los 4 botones frontales, realizan ataques y acciones de apoyo.



ARNAS ES UNA DAMA caballero mitad humana, mitad demonio. Será la protectora de Lyuritis. Como veis, las armaduras no van con ella...

" A ME de otras producciones de Gust estará presente en *un*

ARMAS "SANGRIENTAS"

Las armas de Arnas provienen de su sangre y pueden cambiar de forma durante el combate según las necesidades. El arma básica será una espada, aunque puede mutar en rifle (dispara balas que recuperan vitalidad a nuestros secuaces) o un enorme mazo que causa más daño. Al cambiar de arma, nuestros súbditos también cambian y, al subir de nivel, desbloqueamos nuevas armas.





➔¡Saludos Squarenixeros!

Por aquí estamos dando saltos de alegría con el re-lanzamiento de uno de los mejores J-RPG de la época de PS2 en 3DS: *Dragon Quest VIII*. Esta nueva versión incluirá nuevos personajes y nuevas tramas no aparecidas en el juego de PS2, como la niñez del protagonista o el pasado de Dholmagus. Saldrá en agosto.



➔Koei Tecmo sigue "Mussouizando" series.

Tras adaptar al estilo de juego de *Dynasty Warriors* algunos nombres famosos del manga y el videojuego, como *Fist of he North Star*, *Zelda* o *Gundam*, Koei Tecmo va a hacer lo propio con otro manga, *The Heroic Legend of Arslan*. En él se podrán revivir escenas clave del manga, con sus personajes principales.

➔Vuelven los crossover a 3DS con *Project X Zone 2*.

Bandai Namco lanzará este otoño en Japón *Project X Zone 2*, la secuela del aclamado J-RPG con batallas tácticas de 3DS. Uno de sus principales encantos son los crossovers o apariciones de personajes de otras compañías, y en este sentido, va a estar mejor surtido: *Streets of Rage*, *Phoenix Wright*, *Street Fighter* o *God Eater 2* son algunos de los primeros títulos confirmados...

aquíTokio





➔Square Enix apuesta fuerte por el juego móvil. O eso parece con otro de sus anuncios recientes, *Kingdom Hearts Unchained Chi*. Enlazará con el argumento de *KHIII* y será un juego de rol, con combates por turnos, Free To Play (con microtransacciones). Saldrá en Japón a finales de este mismo año.

➔*Final Fantasy Mobius* a la conquista del juego móvil. Por si KH Unchained Chi no fuera suficiente muestra de lo fuerte que se apuesta por el juego móvil, un nuevo *FF* está a punto de llegar en exclusiva a los móviles nipones y es otro Free 2 Play. Sus gráficos lucen de muerte y en su desarrollo han participado leyendas como Yoshinori Kitase.



➔*Ushiro*, el juego cancelado de PSP, será un manga. Level 5 canceló uno de sus títulos más prometedores, *Ushiro*, un RPG en el que controlábamos a un "espectro" capaz de poseer el cuerpo de los vivos. El año pasado el juego volvió en forma de novela y este, en forma de manga gratuito que comenzó el pasado mes de mayo y que se puede leer aquí: http://webnewtype.com/comic/ushiro/



El blog de Kagotani

Konami, un futuro con múltiples vías

Muchas cosas, algunas muy feas, se han dicho sobre Konami debido a los últimos hechos. Figuras famosas han abandonado la compañía, una tras otra, aunque el climax se ha alcanzado con la salida de Kojima y cómo ha sucedido. Pero no se debería decir que Konami no sabe lo que hace, al menos cuando es rentable solo con el mercado móvil, porque demuestra que está en el buen camino. Eso sí, podrías preguntarte que es lo que quieren conseguir. Hay una clara falta de visión (o no está definida) que resulta difícil vaticinar donde estarán en 5 años. Respaldar a Uchimura, el campeón nacional de gimnasia, es una opción para promocionar el negocio de gimnasios, pero ¿dónde quedan los gimnasios en la estrategia global? ¿Quieren ser una compañía deportiva con ramas en videojuegos? ¿Y qué hay de las décadas desarrollando máquinas para casinos? Como el resto de editores japoneses, ¿esperan a que el gobierno nipón de la luz verde a los centros turísticos con casinos?



« A VECES PIENSO QUE LA EXISTENCIA DE PLAYSTATION ES UN MILAGRO... O COSA DEL DESTINO »

Es posible ver los últimos acontecimientos como un deseo de reorganizarse, para dar un significado a la entidad. Quizá, en lo que se refiere a videojuegos, la decisión ya ha sido tomada y se centrarán en el juego móvil, aunque sin abandonar la "next gen" (quizá solo cambie el acercamiento, más agresivo, para hacerlos rentables). Muchos han descubierto por estos hechos lo que otros editores nipones llevan tiempo haciendo y es el giro hacia el juego móvil. "De-consolización" lo llamo yo, y no es nuevo. Equipos de desarrollo que desaparecen o saltan al juego móvil. Gente invitada a irse o que se va por su propio pie, aunque solo nos enteramos cuando son grandes nombres. Tengo la sensación de que *Winning Eleven* o *Metal Gear* han sido los árboles que han ocultado durante mucho tiempo la desertificación que ocurría detrás. Konami hace años que dejó de hacer juegos como antaño. Y si te fijas, es lo mismo para otros grupos. Sega no estaría aquí si no fuera por su división móvil. ¿Cuántos de vosotros habéis abrazado sagas que se han pasado a los controles táctiles y el F2P?

Cuando giras hacia el juego móvil, quedan menos desarrollos para consola. Y si quieres seguir siendo relevante frente a las producciones occidentales y quieres tu propio motor, te enfrentas a un dilema. Porque, al ser un negocio, debes ser rentable y eso es complicado desarrollando un caro motor propio. El coste debe dividirse entre varios juegos populares que traigan beneficios, pero no puedes hacerlo con uno que salga cada 3-4 años. Por eso no es extraño que *Winning Eleven* use el Fox Engine. Incluso *PT* debería ser visto como un esfuerzo para cubrir costes. Con más equipos trabajando con este motor, quizá la situación hubiera sido distinta. EA lo está haciendo con Frostbyte (con éxito, creo). Quizá esto fue el detonante de lo que ha pasado en Konami, una compañía que aunque aún sigue con cambios en curso, nunca volverá a ser la misma...

Danos tu opinión

y elige la consola que quieres como regalo

¿Te estamos poniendo los dientes largos con todos los anuncios de los juegos que se avecinan y aún no tienes una consola de nueva generación? ¿O tienes ya una, pero te mueres de ganas de conseguir otra, para poder jugar a ese juego exclusivo que no puedes tener en la tuya?

Pues tenemos tu solución:
Contesta nuestra sencilla encuesta sobre Hobby Consolas, nos ayudas a mejorar, y **entrarás en el sorteo de una de estas tres consolas**. Tú eliges.



Solo tienes que entrar en: **www.hobbyconsolas.com/encuesta**

Anímate y participa

Tienes hasta el 15 de julio

E

EL E3 EN IMÁGENES
Página 34



LAS CONFERENCIAS
Página 36



REALIDAD VIRTUAL
Página 42

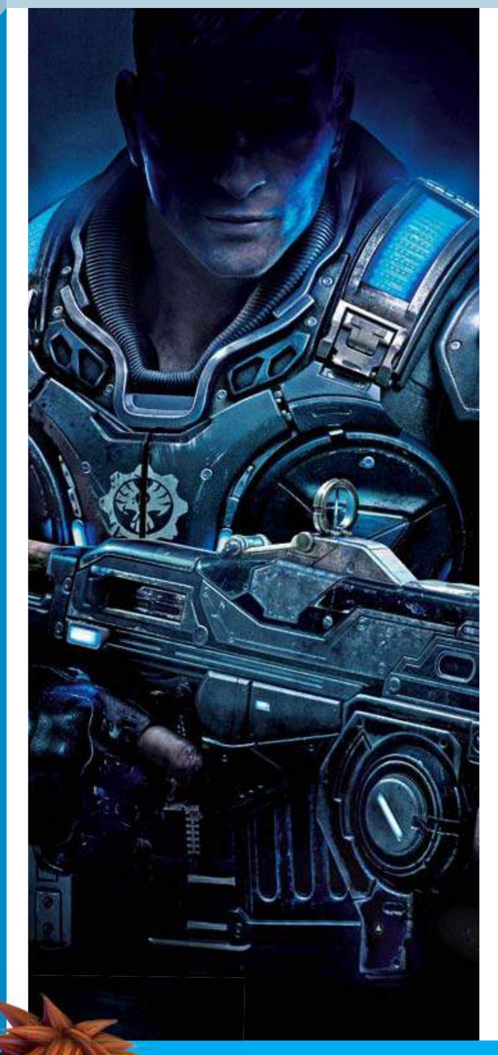


3

LA FERIA QUE NOS EMOCIONÓ

2015

Un año más, Los Angeles se convirtió en la capital mundial del videojuego. Muchos creían que esta iba a ser una feria de transición, pero nada más lejos de la realidad: hubo grandes juegos y anuncios sorpresa que perdurarán en la memoria durante mucho tiempo.









DAVID Y DANI fueron nuestros hombres sobre el terreno. El Convention Center no tiene ningún secreto para ellos.



LAS IMÁGENES DE LA FERIA

Como cada año, el Convention Center de Los Ángeles se convirtió en una locura. A cada paso, uno se podía encontrar con todo tipo de personajes y curiosidades.







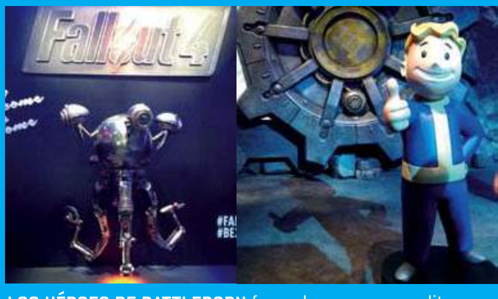


EL NIVEL DE LOS "COSPLAYS" estaba por las nubes. Nos quedamos con los de Lara Croft y Jacob Frye.

UN ATREZZO COMO ESTÁ MANDADO

Los stands de las compañías estaban repletos de elementos decorativos, ideales para atraer la atención de cualquiera que pasara cerca. Los personajes de los juegos a tamaño real siempre son un buen gancho para deternerse y, como mínimo, sacarse una foto, porque llevárselos está un poco más complicado...





LOS HÉROES DE BATTLEBORN formaban en comandita y, en el stand de Fallout, aguardaban estas genialidades.



HE AQUÍ A QUESADA en la conferencia de Sony, sin saber lo que se avecinaba.







UN CIRCO DE VARIEDADES

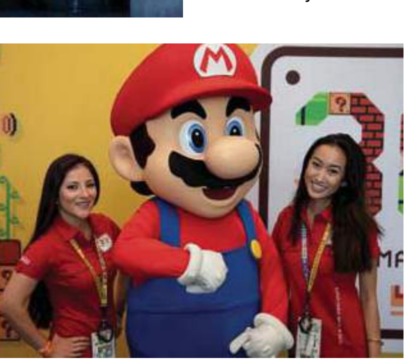
Los mandamases de Nintendo dejaron ver su pasión por los peluches, las máscaras estuvieron a la orden del día y hasta había un simulador de perro... Todo cabe en el E3.





SALTANDO DE ALEGRÍA

David, Justo "el cámara" y Dani se despidieron del Convention Center con un salto de altura digno de Ruth Beitia y ante la atenta mirada del Caballero Oscuro y el de Arkham, que no parecían verlos con muy buenos ojos...





EL STAND DE LOS CAZAFANTASMAS era uno de los más atractivos, y el bueno de Quesada no dudó en pasarse por allí.

LAS AZAFATAS son un clásico de este tipo de ferias. Por la de la derecha, parece que los tatuajes serán clave en *Dark Souls III*...



LA BATALLA DE HOTH estuvo allí. El planeta helado aguantó el calor de California.





EL FORD GT, que será la portada de *Forza Motorsport 6*, estaba presente. Eso sí, estos coches suelen estar "huecos"...

SONY: 90 minutos no aptos para cardíacos

La conferencia de Sony tuvo un objetivo claro: emocionar al jugador dándole todo aquello que desea, desde el anuncio de *Shenmue III* a *Final Fantasy VII Remake*...

Sony preparó una conferencia diseñada, al milímetro, para tocar la fibra sensible de los jugadores. El mero hecho de anunciar el comienzo del Kickstarter de *Shenmue III* (una mera formalidad para tantear el tirón del juego, ya que se financiará con ayuda de Sony y otras compañías) o que el remake de *Final Fantasy VII* llegará primero a PS4, fueron dos ejemplos de ello, aunque no los únicos...

De los estudios de Sony emergieron viejos conocidos, como *The Last Guardian*, el juego que dio el pistoletazo de salida a la conferencia. Pinta mejor que nunca y se confirmó que, por fin, llegará en 2016. De ahí en adelante, el chorreo de anuncios y exclusivas no cesó, incluyendo lo nuevo de Guerrilla (el muy atractivo *Horizon Zero Dawn* y *RIGS* para Morpheus), pasando por el artístico *Dreams* de Media Molecule (que desconcertó un poco por su extraño concepto). Anuncios que, en líneas generales, se alejaron en cierta medida de la tónica de otros años, dominada por una riada de secuelas numeradas (con permiso del soberbio cierre de la conferencia, a cargo de una nueva y espectacular demo de *Uncharted 4*).

Los indies remataron esa sensación de "todo nuevo", aunque algunos, como *No Man's Sky* se conocían de 2014. Tampoco se dio bola a títulos ya anunciados, como *Ratchet & Clank*, *Until Dawn*...

Destacó también el escaso tiempo que se dejó a Project Morpheus (quizá por la dificultad para mostrar sus características), aunque la presentación de los logos de los primeros juegos nos recordó a los tiempos de EyeToy: ¿será que Sony aún no tiene listo EL JUEGO que nos venderá su visor o aún no es su momento? También se anunció en la conferencia un buen golpe de efecto: la beta y el DLC de *Black Ops III* llegará primero a PlayStation. ■

[UNCHARTED 4 FUE EL MEJOR COLOFÓN POSIBLE PARA UNA GRAN CONFERENCIA]

SIN NOTICIAS DE VITA (NI PS3)
Es un hecho que durante los 90 minutos de conferencia se mencionó Vita, pero casi casi tan de pasada como a Project Morpheus. Y de PS3, ni pío...











1 Pese a los rumores que apuntaban a lo contrario, Project Morpheus apenas tuvo peso en la conferencia. No era el sitio adecuado para mostrar la inmersión del visor.

2 The Last Guardian ha vuelto para quedarse. Abrió la conferencia y llega en 2016.

3 Guerrilla por fin desveló su rumoreado Horizon, un título llamativo tanto en su propuesta como en el apartado técnico.

4 *Ratchet & Clank*, y otros juegos anunciados, estuvieron presentes, pero solo en vídeo.

VUELVEN LOS "CLÁSICOS"





> **No Man's Sky** fue uno de los pocos títulos que repitió respecto a la conferencia del año pasado. Se mostraron algunas características que reafirmaron que será imposible recorrer todo el juego en nuestra vida.

> **Los títulos multiplataforma** también tuvieron su hueco, como *Assassin's Creed Syndicate* (que tendrá misiones exclusivas) o *Black Ops III*, cuya beta y DLC llegará antes, por primera vez, a PlayStation.

> **Sony anunció nuevo hardware,** aunque esta vez no fueron consolas, sino una serie limitada de Dual Shock 4, con los motivos del 20 aniversario de PlayStation. Llegará en septiembre de este mismo año.



LAS CLAVES DE LA CONFERENCIA



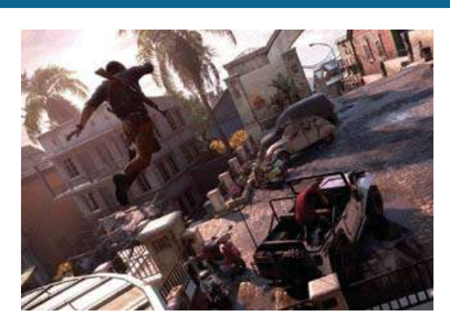
SHENMUE III

Yu Suzuki, el responsable de la magistral obra de Sega, subió al estrado con Adam Boyes para anunciar el comienzo del Kickstarter para financiar *Shenmue III*, que ya ha batido records de recaudación. Debería llegar en 2017...



FINAL FANTASY VII REMAKE

Bastaron los primeros acordes de su famosa música y un vistazo a Midgar para saber que estábamos ante uno de los títulos más esperados por millones de jugadores. El remake está en desarrollo y llegará primero a PlayStation.



UNCHARTED 4

Puede que la demo de hace unos meses os dejara fríos, pero la barbaridad que mostraron en la conferencia ha cambiado todo por completo. Los gráficos y la acción más bestiales son exclusivos de PlayStation 4...

MICROSOFT, un repóker de ases en la manga

El anuncio de la retrocompatibilidad de Xbox One acaparó gran parte de los aplausos, aunque el primer vistazo a *Halo 5*, *Gears 4* y otros anuncios hicieron el resto.

SIN NOTICIAS DE KINECT
Ni uno solo de los juegos o anuncios hechos en la conferencia (ni después) dejó la más mínima esperanza al uso del sensor 2.0 de Microsoft. ¿Se habrán olvidado ya de él? Puede...



Microsoft sabía que tenía que ir a por todas con su conferencia... y lo hizo, dejando un gran sabor de boca. Hubo de todo, desde anuncios inesperados, como la retrocompatibilidad de Xbox One con 360 (que fue uno de los momentos más aplaudidos), a nuevas muestras de juegos ya anunciados, como *Halo 5 Guardians* -abrió la conferencia- o *Rise of the Tomb Raider*, de los que se mostró gameplay real.

También hubo hueco para los Third Party como Bethesda y Ubisoft, que mostraron vídeos parecidos o ampliados de algunos de sus juegos, como *Fallout 4, R6* o *The Division*, o un primer trailer de *Dark Souls III* (poco aplaudido, la verdad).

EA también acudió a la cita para recordar las bondades de EA Access, el servicio de EA para Xbox One, donde ya se puede jugar gratis a *Titanfall* y en breve a *Dragon Age Inquisition*.

También se aprovechó la ocasión para actualizar los datos del programa para desarrolladores independientes "ID@xbox", que ya cuenta con más de 1000 equipos trabajando para Xbox One. Se presentaron un montón de nuevos indies, como *Ashen*, *Tacoma* o *Beyond Eyes*, junto a otros prometedores títulos que regresaron al E3 por segundo año consecutivo, como el glorioso *Cuphead*. Ligado a esto, se presentó también Xbox Preview, una nueva opción que nos permitirá comprar los juegos mientras se están desarrollando, e incluso aportar sugerencias al equipo de desarrollo.

Y aún hubo más, el regreso de RARE por partida doble (con un recopilatorio de 30 juegos clásicos y el nuevo *Sea of Thieves*), el interesante visor Hololens y, cómo no, también hubo nuevas IPs, como el atractivo *ReCore*, de Inafune, o el MOBA *Gigantic*... Pero el golpe de efecto final fue cerrar con el primer gameplay de *Gears 4*... ■

[XBOX ONE ESTÁ ASEGURANDO UNA BUENA CARTERA DE EXCLUSIVOS E INDIES...]



XBOX ONE ELITE CONTROLLER

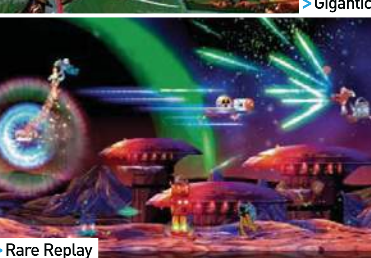
UN MANDO MÁS "PRO"

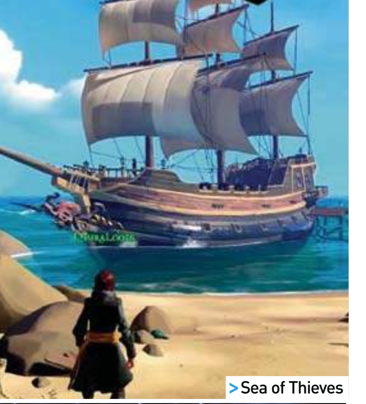
El mando de XO es considerado uno de los mejores... pero Microsoft lo va a mejorar aún más con esta nueva versión. Costará 150 €, y nos permitirá ajustar todo: la respuesta de los gatillos, asignar los botones según el juego...






> Gigantic


> Rare Replay


> Sea of Thieves





1 *Minecraft* no solo mostró su versatilidad con Hololens, sino que también se mostró un posible multijugador con las tabletas Surface.

2 *Rise of the Tomb Raider* también tuvo su propia demo jugable, que tensó el músculo técnico de Xbox One. Muy buena pinta...

3 La conferencia arrancó con un vídeo con los héroes de XO, como Lara, Marcus o *Halo 5* (fue el primero en verse).

4 *Forza 6* contó con la presencia del nuevo modelo del fabricante americano, el Ford GT. Menudo bellezón.

LAS CLAVES DE LA CONFERENCIA



RETROCOMPATIBILIDAD

Fue uno de los anuncios más aplaudidos. Xbox One será retrocompatible con más de 100 juegos de 360 antes de final de año. Y lo mejor de todo es que si tienes el juego original de 360, no tendrás que volver a comprarlo...



TÍTULOS ORIGINALES

Microsoft también anunció una nueva batería de juegos originales, como *ReCore*, de Keiji Inafune y el estudio Armature (en la imagen), o lo nuevo de RARE... aunque al final, *Gears 4* fue uno de los que se llevó el gato al agua.



HOLOLENS

Ahora que la Realidad Virtual se perfila como "lo más", Microsoft demostró en directo la tecnología holográfica que nos permitirá ver e interactuar con objetos "virtuales" en el mundo real. Esta demo la realizaron con *Minecraft*.

NINTENDO, con una gran simpatía por bandera

Por segundo año consecutivo, Nintendo no realizó ningúna gran conferencia en directo, sino un show digital protagonizado por marionetas y todas sus novedades.

SIN NOTICIAS DEL NUEVO HARDWARE
Nintendo anunció antes de la feria que este año no mostraría el nuevo hardware "NX", pero tampoco ha hablado de su primer juego para móviles desarrollado por DeNA... Veremos.



Nintendo repitió la fórmula del año anterior, con un evento digital pregrabado para dar a conocer sus novedades para el E3. Eso sí, este año, alguna mano pulsó el botón incorrecto y el vídeo estuvo disponible en el canal Europeo unos breves instantes... lo justo para reventar la sorpresa. Y es que, en esta ocasión, los "muppets" de Jim Henson dieron vida a las primeras espadas de Nintendo, Satoru Iwata (presidente de Nintendo), Reggie Films-Aime (presidente de NOA) y Shigeru Miyamoto, el famoso creador de Mario (y otros).

El evento duró algo más de 50 minutos, en los que el humor y la simpatía de las marionetas se alternó con un constante bombardeo de títulos. Eso sí, no todos fueron del agrado de los fans de Nintendo, que vertieron sus críticas a través de las redes sociales, como con el juego de tablero gratuito *Animal Crossing Amiibo Festival*.

Entre las sorpresas, cabe destacar el nuevo *Star Fox Zero* (desarrollado en teoría por Platinum Games), una nueva entrega de *Mario Tennis* y un nuevo RPG que combinará los mundos de *Paper Mario* y *Mario & Luigi*.

También se constató que 3DS va a seguir recibiendo todo el apoyo de la compañía con una larga batería de títulos, algunos nuevos y orientados al cooperativo, como *The Legend of Zelda: Tri Force Heroes* o *Metroid Prime: Federation Force* (este último fue uno de los más criticados, tanto por los gráficos como por no recuperar la esencia 2D de la saga). *Yokai Watch* y *Bravely Second* llegarán en 2016...

Otro de los criticados fue *Super Mario Maker*, presentado como el título "gordo" del 30 aniversario de Mario... cuando parece no haber terminado de conectar con los fans.

Los nuevos amiibo y la fecha de *Xenoblade Chronicles X* dejaron, al menos, un buen sabor de boca.

NINTENDO NO "DIO" A LOS FANS TODO LO QUE PEDÍAN: FALTÓ ALGÚN GRAN NOMBRE


1


> AC Happy Home Designer


> Mario Maker


2



3

1 Las marionetas de Jim Henson estuvieron muy presentes durante todo el evento. Incluso "mutaron" en los protagonistas de *Star Fox*...

2 Por fin Nintendo dio la fecha de *Xenoblade Chronicles* X para occidente... y llegará en diciembre.

3 Otra de las sorpresas del evento fue el anuncio de *Mario Tennis*: *Ultra Smash* para Wii U. Llegará en invierno.

4 También hubo hueco para la figuras "reales" de Nintendo, como Miyamoto, Aonuma... que desvelaron datos de sus proyectos.

MÁS AMIIBOS EN CAMINO...

Una de las apuestas de Nintendo para los próximos meses serán las nuevas series de amiibo...

> **Skylanders Supercharged** contará con dos amiibos de Nintendo, Donkey y Bowser, que podrán usarse tanto en modo "Skylander" como amiibo, según el juego.

> **Amiibos** de Mario 8 bit, de los personajes de *Animal Crossing* (para el nuevo gratuito *AC Amiibo Festival*), de Mr Game & Watch... y más.

> **Cartas amiibo,** que podremos utilizar en *Animal Crossing Happy Home Designer* para 3DS, que será el primer título en utilizarlas (de momento).




4

LAS CLAVES DE LA CONFERENCIA



MARIO & LUIGI: PAPER JAM

Star Fox fue uno de los platos fuertes, pero la palma se la llevó el anuncio sorpresa de esta entrega de la serie de RPG con combates por turnos, que mezclará los mundos de los juegos *Paper Mario* y *Mario & Luigi*. Llega en 2016.



APOYO TOTAL A LA PORTÁTIL

De hecho, muchas de sus sagas clásicas, como *Zelda* o *Metroid*, van a la portátil... y con juegos que apostarán por el cooperativo. También se confirmó la llegada de *Bravely Default*, *Yokai Watch* y otros grandes juegos nipones.



AUSENCIAS

Cuando anunciaron el retraso a 2016, también dejaron caer que no se vería nada del nuevo *Zelda* para Wii U... pero hubiera sido un gran golpe de efecto para levantar un evento digital que quedó algo descafeinado por momentos.

LA HORA DE LA REALIDAD VIRTUAL

Todavía no ha llegado la era en la que el E3 está protagonizado por la RV pero está claro que la batalla por dominar el mercado ha empezado en la feria angelina.

HOLOLENS



La apuesta de Microsoft es distinta a lo que la mayoría de compañías ha propuesto en el E3. Sus gafas son de Realidad Aumentada, por lo que mezclamos realidad con imágenes generadas por las gafas, en plan holograma. En la feria mostraron una demo con *Minecraft* que sedujo a los asistentes. Nosotros mismos pudimos catarlo mientras esperábamos para jugar a *Halo 5: Guardians,* y la verdad es que funciona tan bien como vimos en la conferencia de los de Redmond. Además, Microsoft ha sabido guardarse muy bien las espaldas para encabezar el mercado de la Realidad Virtual "clásica", anunciando acuerdos con Oculus Rift, que llegará con un mando de Xbox One incluido y con el Vive de Valve. ■



MINECRAFT, edición Hololens, será uno de los primeros juegos del accesorio.

HOLOLENS PROTAGONIZÓ UNA DEMO DE MINECRAFT QUE NOS DEJÓ ALUCINANDO

OPINIÓN

Más demo que realidad

Hololens tiene muy buen pinta, pero nos deja la sensación de estar aún más "verde" que los cascos de RV de la competencia. Como demo resultó increíble y funciona de maravilla al probarlo, pero queremos ver juegos como ya han mostrado sus rivales y tampoco sabemos nada del precio que tendrá finalmente.

OTROS VISORES



OCULUS RIFT

El casco de RV de Facebook aterrizó con un modelo más ligero y flexible. La demo nos dejó probar un simulador de hockey sobre hielo en el que hacíamos de portero y *Edge of Tomorrow*, el survival de Insomniac.



HTC VIVE

Valve no acudió a la feria para mostrar su nuevo casco de RV, pero al menos supimos que han llegado a un acuerdo con Microsoft para que sea compatible con Windows 10, lo que podría abrir el paso a Xbox One.

PROJECT MORPHEUS

La Realidad Virtual de Sony fue una "realidad jugable" durante la feria, más allá de los vídeos que se mostraron en la conferencia de los nipones. Pudimos probar *The London Heist*, tanto la demo antigua del interrogatorio como una nueva persecución. *Eve Valkyrie* era un shooter espacial en el que nos sentimos como en una cabina de piloto. *Rigs*, de Guerrilla Cambridge, también llamó nuestra atención con sus robots acorazados luchando a muerte. Kitchen, un juego de terror, consiguió ponernos los pelos de punta y gritamos como niñas al ser apuñalados, lo que habla muy bien de la capacidad inmersiva de la RV. Sony también nos permitió probar *The Playroom*, el "juego" que vimos para la PS Camera, ahora mucho más convincente. Están apostando muy fuerte por la RV, incluso jugando con otros amigos sin casco. ■

PROJECT MORPHEUS TIENE CADA VEZ MEJOR PINTA, AUNQUE DEL PRECIO NADA.





THE LONDON HEIST, de los creadores de *The Gateway*, fue uno de los juegos que más llamó nuestra atención. Disparar a nuestros perseguidores mirando por cada ventanilla fue glorioso.



OPINIÓN

Gran apuesta de Sony

Sony se está volcando con la RV, con más de 200 juegos en camino y compañías del calibre de Capcom involucradas en el proyecto. Al probarlo nos dejó una sensación muy positiva, tanto por sí sola como con los mandos de Move o el tradicional DualShock. Las posibilidades son infinitas y Sony nos ha demostrado en este E3 que estará a la cabeza de la RV en el futuro.



STAR VR

De Starbreeze, creadores de la saga Riddick. Tiene 2 pantallas de 5.5 pulgadas con una resolución de 5120x1440, la más alta del mercado. Quieren ser la primera compañía en hacer un casco y un juego para él.



SAMSUNG GEAR

La gigante coreana no se perdió la feria y presentó su casco de RV para el Galaxy 6. Lo enseñaron junto con *Solitaire Jester*, versión virtual del juego de cartas, de los creadores de *Candy Crush*.



El Yermo se volverá a llenar de vida

FALLOUT 4 SE PRESENTÓ en la primera conferencia que da Bethesda en un E3. No nos extraña que hayan ido, tenían un verdadero juegazo entre manos.







Dicen que el Yermo es un lugar en el que reina el caos, los mutantes, la radiación y no sé cuántos peligros mortales más. Da igual, nosotros lo llenaremos de vida.

> Xbox One, PS4, PC > Rol > Bethesda > 10 de noviembre

Fallout 4 se ha convertido, por méritos propios, en uno de los grandes juegos del E3, quizás el mejor de todos. Bethesda ha sido una de las compañías más honestas; en lugar de mostrarnos un vídeo alucinante CG, nos lo ha enseñado tal cual es, y eso se agradece. Así nos evitamos llevarnos sorpresas y "downgrades" gráficos en unos meses.

Nuestra aventura comenzará en los años 50, con nuestros dos posibles protagonistas, hombre o mujer, mirándose al espejo. En este momento definiremos nuestro aspecto esculpiendo nosotros mismos su rostro como en una herramienta de diseño 3D, el mismo sistema que han usado ellos para perfilar la apariencia de todos los personajes que poblarán el mundo de juego.

Todo parece apacible hasta que un vendedor de Vault-Tec se presenta en nuestra puerta para confirmar que tenemos plaza reservada en el refugio. En este momento repartiremos los puntos de habilidad que definirán de inicio a nuestro héroe entre fuerza, percepción, resistencia, carisma, inteligencia, agilidad y suerte. De repente empiezan a sonar las alarmas de bombardeo y salimos disparados hacia nuestro refugio nuclear.

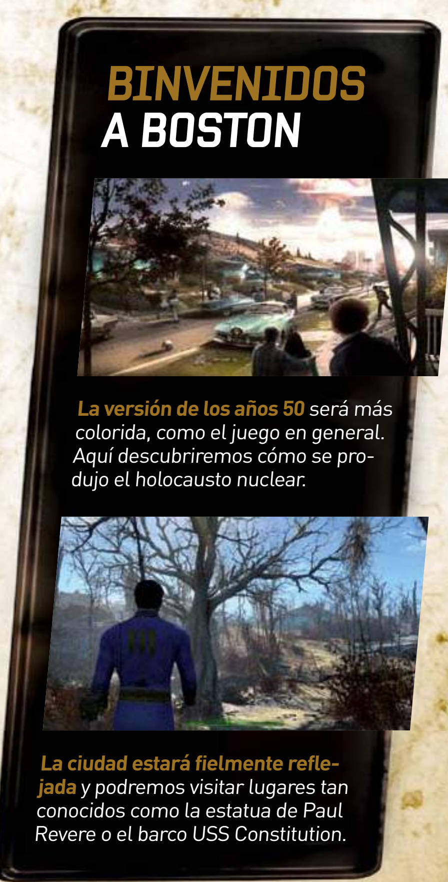
200 años después despertamos como el único superviviente del refugio 111 en Boston. Llegamos a »

1 El Yermo volverá a ser un lugar lleno de peligros: saqueadores, mutantes y engendros como el Behemot.

2 El arsenal contará con más de 50 armas distintas que podremos tunear con más de 700 modificaciones.

3 Nuestro héroe, hombre o mujer, al que esculpiremos como en un programa de diseño 3D, será el único superviviente del refugio 111. Nos tocará descubrir qué ha pasado en estos últimos 200 años en Boston.

BINVENIDOS A BOSTON



La versión de los años 50 será más colorida, como el juego en general. Aquí descubriremos cómo se produjo el holocausto nuclear.

La ciudad estará fielmente reflejada y podremos visitar lugares tan conocidos como la estatua de Paul Revere o el barco USS Constitution.

1

nuestro antiguo barrio, encontrándonos de nuevo con nuestro robot, el clásico señor manitas. Los diálogos no serán secuencias cinemáticas y en todo momento podremos irnos o incluso disparar a nuestro interlocutor, al estilo de *Half-Life*. Además, nuestro protagonista tendrá voz por primera vez. Poco después encontramos al perro, un pastor alemán al que podremos dar órdenes como mandarle a investigar un lugar o incluso que nos traiga un objeto determinado. Además, nuestro fiel compañero, que no podrá morir en el juego, nos ayudará en las peleas.

El nuevo Pip-Boy (una especie de smartwatch retrofuturista que podéis ver aquí abajo) nos permitirá, además de servir como menú, escuchar registros de audio e incluso jugar a viejos clásicos de Vault-Tec en cinta, cual Spectrum, como una versión de *Donkey Kong* llamada *Red Menace* o una de *Missile Command* bautizada como *Atomic Command*.

El sistema de creación de objetos ha evolucionado a lo bestia. ¿Os acordáis del DLC *Heartfire* de *Skyrim,* en el que podíamos crear una casa para nuestro héroe? Pues es un birria comparado con esto. Podremos recoger todo tipo de objetos: neumáticos, placas de metal, etc. y crear una casa para nuestro héroe y hasta un asentamiento entero. Podremos crear luces, interruptores e incluso terminales desde las que controlar el color de la luz, la intensidad... muy en la línea de lo que las propias desarrolladoras hacen en sus motores gráficos. La gente empezará a venir a nuestro asentamiento

EL NUEVO MOTOR GRÁFICO DE BETHESDA nos permitirá ver efectos de luz volumétricos y tendrá un sistema de luz basado en los materiales en el que cada objeto la refleja como lo haría en la realidad.



La Pip-Boy Edition incluirá un póster, carcasa de metal para el juego y, sobre todo, una réplica del Pip-Boy que podremos ponernos en el brazo. Colocando nuestro smartphone en ella veremos la aplicación del juego como el héroe de *Fallout 4.*





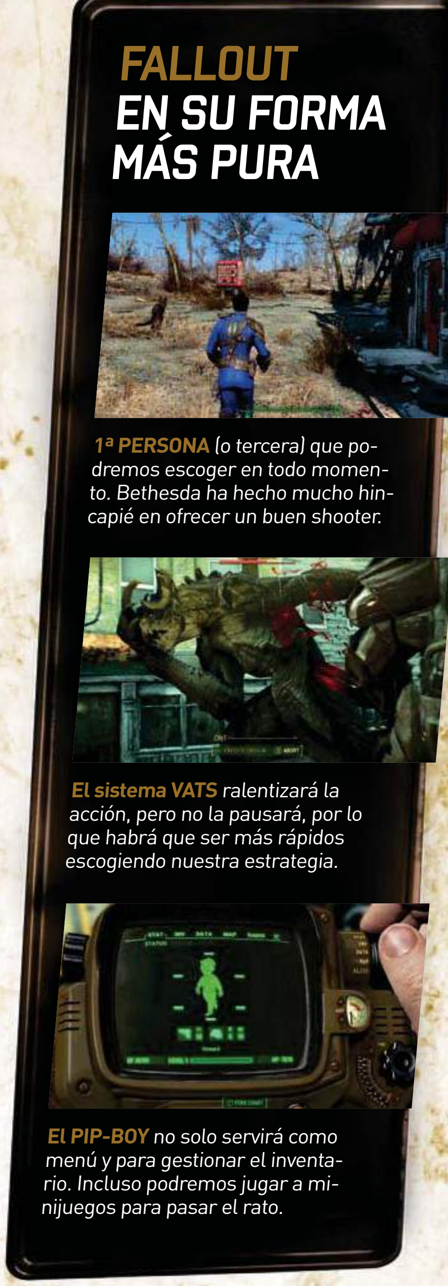


1 El juego será más colorido que en anteriores entregas, aunque también habrá zonas grises a lo *Fallout 3*.

2 El sistema de creación de equipo será brutal. Más de 700 modificaciones: culatas, mirillas, munición, cañón,...

3 Podremos crear asentamientos de cero e incluso caravanas para llevar nuestro equipo de un lugar a otro.

4 Nuestra armadura será totalmente modificable con decenas de piezas.



FALLOUT EN SU FORMA MÁS PURA

1ª PERSONA (o tercera) que podremos escoger en todo momento. Bethesda ha hecho mucho hincapié en ofrecer un buen shooter.

El sistema VATS ralentizará la acción, pero no la pausará, por lo que habrá que ser más rápidos escogiendo nuestra estrategia.

El PIP-BOY no solo servirá como menú y para gestionar el inventario. Incluso podremos jugar a minijuegos para pasar el rato.

e incluso podremos crear tiendas, pozos de agua ,sembrar comida... También tendremos que crear defensas para nuestro asentamiento, ya que puede ser atacado por los saqueadores de turno, como en un juego "tower-defense".

El mismo sistema se trasladará a la creación de equipo para nuestro héroe. Habrá unas 50 armas de base (pistolas, escopetas, rifles de plasma, láser, lanzacohetes, de precisión...) y más de 700 modificaciones para ellas. Lo mismo sucederá con nuestro traje robótico, dividido en 4 piezas: casco, brazos, piernas y torso. Incluso podremos llamar a una especie de helicóptero para montarnos en él y repartir balazos con nuestra gatling.

Todo, en general, será más parecido a un shooter de los actuales que al tosco planteamiento de *Fallout 3*. Incluso han contado con gente de id Software o Bungie para mejorarlos.

Hay tantas cosas que contar que no tenemos espacio para todo. Tendrá clima dinámico, incluso con tormentas radioactivas, una paleta de colores algo menos depresiva en muchas zonas, misiones con más ramificaciones y, en definitiva, montones de posibilidades que según Bethesda nos darán para más de 400 horas. Como veis, todo en *Fallout 4* parece que será más ambicioso y grande que en *Fallout 3*. Y lo mejor es que llegará este mismo año a nuestras manos, el próximo 10 de noviembre. ■



OPINIÓN



Enamorados de la moda nuclear

Fallout 4 puede no ser el más impactante en gráficos, aunque para ser un juego de mundo abierto resulta espectacular. Lo que hace que sea uno de los triunfadores de la feria es su gigantesco mundo repleto de posibilidades, con novedades como un nuevo sistema de creación de equipo o el poder construir nuestro asentamiento. Sumadle todo lo que ya tenía, y lo que se descubrirá, y tendréis uno de los juegos más ambiciosos que hemos visto en años.

>PS4 >Aventura >Sony >Primavera de 2016

UNCHARTED 4
El desenlace del ladrón

Nathan Drake, a por el botín definitivo

REMASTERIZACIÓN DE LA TRILOGÍA
Poco antes del E3, Sony anunció que el 7 de octubre llegará a PS4 *Uncharted: The Nathan Drake Collection*, que será una remasterización de las tres entregas lanzadas en PS3, a cargo de Bluepoint, un estudio famoso por su gran trabajo haciendo adaptaciones en HD.



Cuando se retrasó a 2016, nos invadió la desilusión, pero el termómetro del entusiasmo respecto a *Uncharted 4: El desenlace del ladrón* (el subtítulo es lo único malo que se nos ocurre) se ha roto en pedacitos con la demo presentada en el E3. La confianza de Naughty Dog en ella era tal que Bruce Straley, director del título, se ocupó de jugarla en directo, como colofón a la bestial conferencia de Sony.

Presumiblemente, la demo se correspondía con uno de los primeros capítulos de la aventura, pues en ella Nathan Drake, Sully y su hermano iban aún en busca de un mapa del tesoro, relacionado con el histórico pirata Henry Avery y con su intento de crear una utopía llamada Libertalia.

La acción transcurría en un concurrido mercado de la República Democrática del Congo. Tras un tiroteo inicial, se producía una espectacular huida a bordo de un jeep, bajando por una serie de cuestas que, aparentemente, permitían tomar múltiples rutas en cada cruce (se supone que una de las grandes novedades de esta entrega será precisamente la apertura de los escenarios).

Aunque mantendrá el tono canalla de las anteriores, esta cuarta entrega de la saga (sin contar *El abismo de oro*, que salió en PS Vita) tendrá un tono mucho más maduro. Así, transcurrirá tres años después de *La traición de Drake*, de modo que el protagonista, ya retirado de la búsqueda de tesoros, se verá empujado una última vez a la aventura al aparecer su hermano Sam, al que creía muerto. Naughty Dog ha ido creciendo con los años en cuanto


1


2


3


4

a la narrativa de sus historias (ahí está el cénit que fue *The Last of Us*), y esta nueva aventura promete no decepcionar lo más mínimo.

Jugablemente, la novedad del gancho tendrá aún más importancia de la que preveíamos. Por ejemplo, en la demo se veía cómo Nathan escapaba de un accidente agarrándose a la estructura de un puente. Igualmente, los escenarios serán mucho más verticales y, por ejemplo, eso le permitirá subirse por toldos y tejados para sacar ventaja en los tiroteos, que estarán a la orden del día.

A nivel técnico, la primera demo que se mostró en diciembre dejó a algunos un poco escépticos, pero la de este E3 es para quitarse el sombrero. Es de lo más salvaje que hemos visto jamás, no sólo en cuanto al grado de detalle de los personajes, la belleza de los escenarios o la fluidez de las animaciones, sino también en cuanto a la destrucción del entorno.

De lo que no se sabe nada aún es del multijugador. Sin embargo, *The Nathan Drake Collection* incluirá una beta para probarlo de manera anticipada. Huele a juegazo a la legua. ■

1 La historia será más emocional, gracias a la entrada en escena de Sam, hermano de Nathan, y al matrimonio de éste con Elena Fisher.

2 Por primera vez en la saga, habrá vehículos manejables. Buena parte de la demo del E3 estaba protagonizada por un potente todoterreno.

3 La ambientación nos trasladará a África, a lugares como Madagascar y la República del Congo. Los escenarios serán mucho más abiertos.

4 El modelado de los personajes es de los más realistas que hemos visto jamás. Todo estará hecho con el motor del juego, sin CGI.

OPINIÓN



Una exclusiva "vendeconsolas"

Naughty Dog es uno de los estudios más reputados de la historia, y con *Uncharted 4* va a hacer honor a esa consideración. La nueva aventura de Nathan Drake para PS4 es una auténtica bestialidad, digna del mejor Indiana Jones. Por si la jugabilidad y los gráficos fueran poco, el argumento pinta mejor que nunca esta vez, gracias a los dilemas con los que se topará el protagonista, que tendrá que lidiar con su hermano y su esposa.



>Xbox One >Acción >Microsoft >Finales de 2016

GEARS OF WAR 4

Una guerra familiar que oculta sus secretos

EL "REBAUTISMO" DE BLACK TUSK
Tras comprarle los derechos de la saga a Epic Games, Microsoft creó un nuevo estudio para ocuparse de ellos. Inicialmente, se le dio el nombre de Black Tusk Studios, pero ahora ha pasado a llamarse The Coallition, en alusión a la CGO.

La presentación en sociedad de *Gears of War 4* puso el punto final a la conferencia de Microsoft. The Coallition se apoyó en una demo jugada en directo por Rod Fergusson, director del juego, que ya trabajó en las entregas previas, pues fue la mano derecha de Cliff Bleszinski. Gracias a eso, pese al cambio de estudio, las características de la serie se mantendrán intactas.

La demo, de seis minutos de duración, estaba protagonizada por un nuevo soldado de la CGO (Coalición de Gobiernos Ordenados) llamado JD, y por una mujer de nombre desconocido. No se aclaró en qué punto cronológico se situará, pero, dado que finalmente ha resultado ser una entrega numerada, parece que será una secuela de la trilogía original. Algunos apuntan a que el protagonista puede ser hijo de Marcus Fénix, algo que nos parecería tan lógico como conveniente. La chica, por su parte, tiene un aire a Sam, la soldado a la que conocimos en *Gears of War 3*. Aparentemente, los enemigos también serán locust, aunque sólo se mostró una especie.

Por lo que se pudo ver, la jugabilidad será idéntica a la de siempre. No en vano, las armas que se mostraron fueron el Lancer, el Gnasher y la Snub pistol, todas conocidas, aunque es de esperar que haya muchas nuevas. Por supuesto, las coberturas y las volteretas estarán a la orden del día

La puesta en escena de *Gears of War 4* sirvió, fundamentalmente, para dar cuenta de que el desarrollo va por buen camino y, sobre todo, para hacer una bestial demostración de músculo técnico. La demo transcurría en un pequeño pueblo, de noche, con espectaculares efectos de luz, generados por la linterna del Lancer, por dos lunas y por una tormenta de rayos acompañada de un huracán, que destrozaba buena parte de un edificio. La dirección artística seguirá siendo oscura y decadente. ■


1


2

OPINIÓN

Una demostración técnica que es sólo un aperitivo

Pese a que no incidió demasiado en la acción, la primera demo de *Gears of War 4* sirvió para dejar claro que las líneas maestras de la saga se mantendrán intactas, con una jugabilidad muy continuista (esperamos que los jefes vuelvan a brillar, no como en *Judgment*). Veremos si con el cambio de estudio gana peso la narrativa, algo que sería genial. Técnicamente, fue de lo más bruto de la feria. Apunta alto.




3

1 Los locust volverán a ser los enemigos de la CGO. En la primera demo se pudo ver a un nuevo tipo de criatura, un escorpión que tenía un aire a los infames.

2 La jugabilidad será calcada a la de las entregas previas, con disparos y coberturas en tercera persona. El Lancer, con su sierra, seguirá siendo el arma preferida de la CGO.

3 Habrá cooperativo, pero no quedó claro si será para dos o para cuatro jugadores. En la demo, desde luego, sólo salían dos personajes, de los que no hay datos.

GEARS OF WAR ULTIMATE EDITION

El 25 de agosto llegará a Xbox One y PC esta remasterización de la primera entrega de la saga, que correrá a 1080p y 60 fps, además de dar acceso a la futura beta de *Gears of War 4*. Analizando la situación, Microsoft ha perdido una ocasión de oro para recopilar la trilogía original (sin contar el mediocre *Judgment*), y más cuando ya lo hizo con *Halo*...



>PS4 >Aventura >Sony >2016

THE LAST GUARDIAN

El retorno del hijo pródigo es una realidad

EL ANUNCIO DEL E3 2009 YA ES REAL
Hay que remontarse 7 años atrás para acordarnos de aquel E3 2009 donde vimos *The Last Guardian*. Años de especulaciones después, Sony ha confirmado que llegará en 2016.

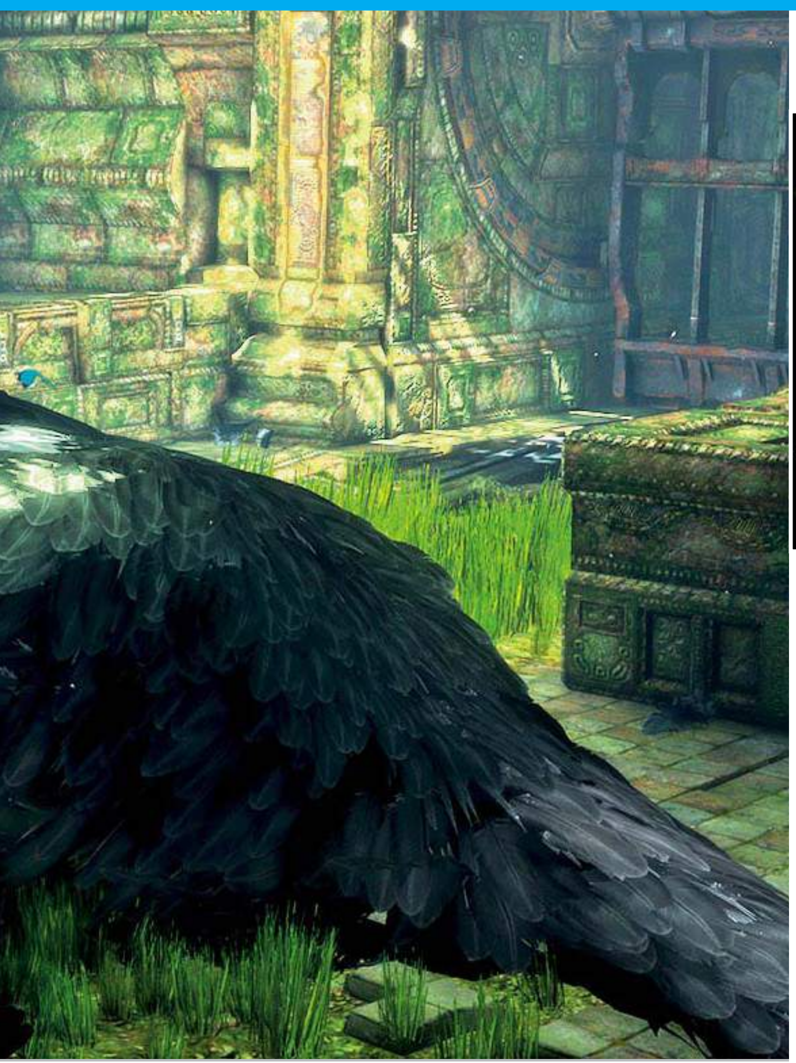
Qué mejor forma de empezar la conferencia de Sony en el E3 que devolviendo a la vida, y de qué forma, a uno de esos juegos que se habían convertido casi en una pesadilla para la compañía nipona. *The Last Guardian* levantó los vítores de los asistentes con un vídeo gameplay en el que todos pudimos ver el juego en movimiento. Afortunadamente, también pudimos asisitir a un evento en el que el propio Fumito Ueda se puso a los mandos del DualShock 4 para mostrarnos un poco más de su nueva creación.

El protagonista de la historia será un chico que ha sido encerrado. Por suerte encontrará un nuevo amigo: Trico, el espectacular animal que nos acompañará en nuestra aventura. La criatura, como nos confirmó el propio Ueda, será una mezcla de pájaro, perro y gato que lo hará creíble para los jugadores, al tiempo que mantendrá el halo de criatura fantástica.

En la demo que nos mostró Fumito pudimos ver alguna de las mecánicas que protagonizarán el juego. En una sala vemos a Trico herido, con una enorme madera clavada en su costado. Nuestro héroe se la consigue quitar y nos damos cuenta de que la cooperación entre ambos será fundamental. No solo Trico ayudará a nuestro personaje, sino que nosotros también tendremos que cuidar del animal. Por ejemplo, tendremos que resolver puzles como pasar por un


2


3



pequeño hueco para abrir un portón por el que pueda pasar Trico.

La IA de Trico nos ha dejado boquiabiertos. Nos sigue constantemente con la mirada y se comporta de un modo muy realista. Técnicamente puede no parecer una orgía visual, pero si profundizamos descubrimos que los efectos de la hierba, la ropa del prota o las plumas de Trico (iluminadas de forma individual) son sencillamente espectaculares. Aun así, nos quedamos con las geniales animaciones de ambos, que consiguen transmitirnos las sensaciones de miedo, amistad, etc. por las que pasarán. Ueda incluso nos confesó que están poniendo mucho empeño en reflejar lo mejor posible la sensación de vértigo en el jugador.

Han pasado 7 años desde que se mostrara por primera vez, pero la espera parece que merecerá la pena y tendremos una aventura única y emotiva, al estilo de las anteriores creaciones del Team ICO. ■

1 La cooperación entre Trico y nuestro héroe, resolviendo puzles y cuidando el uno del otro, será la base jugable de la aventura.

2 El apartado visual puede no parecer impactante de primeras, pero no os fiéis. Iluminación, efectos y animaciones son realmente soberbios.

3 Fumito Ueda ha descrito a Trico como una mezcla de pájaro, gato y perro.

4 Nuestro protagonista ha sido encerrado en un extraño lugar. Para salir necesitará la ayuda de Trico.

5 Las escenas a cámara lenta que vimos en el vídeo serán jugables. Nosotros saltaremos, escalaremos,...



OPINIÓN

Un juego muy especial

The Last Guardian por fin es una realidad jugable y, aunque no fue el juego más potente de la feria en gráficos, si que nos ha dejado una sensación inmejorable. La ambientación es brutal, las animaciones de lo mejor que hemos visto, la cooperación su máxima de juego y, en general, nos queda ese regustillo inexplicable de estar ante una obra única, en la línea de *ICO* y *Shadow of the Colossus*.









>PS4, Xbox One, PC >Rol >FromSoftware >Principios 2016

DARK SOULS III

La muerte siempre llama tres veces

Las filtraciones de información antes del E3 nunca suelen ser buena señal. Se pierde la capacidad de sorpresa y el efecto en los asistentes ya no es el mismo. Y hasta aquí la teoría, porque el anuncio de *Dark Souls III* durante la conferencia de Microsoft consiguió, pese a todo, levantar las expectativas de todos los que allí nos encontrábamos.

Fue solo un vídeo con dos minutos de escenas cinemáticas en las que poco, o nada, se ha sabido del juego en sí. En él pudimos ver cómo uno de los personajes del juego se colocaba una corona mágica en la cabeza, lo que parecía que despertaba a un monstruoso y gigantesco rey muerto que podría ser una de las grandes amenazas del juego a las que tendremos que hacer frente.

Una de las mejores noticias es que Hidetaka Miyazaki volverá a hacerse cargo de la dirección en esta tercera entrega, responsabilidad que abandonó en *Dark Souls II* y motivo por el que, a nuestro entender, ese capítulo no fue tan perfecto como el primero o el reciente *Bloodborne*. La dificultad y el gran desafío al que nos enfrentaremos volverá a ser la seña de identidad del tercer *Dark Souls*, que el propio Miyazaki ha confirmado que será el último en mantener esta estética y ambientación medieval tan característica de la saga.

Según FromSoftware, nos espera una intensa historia de supervivencia ante la llegada del inminente apocalipsis en un retorcido y oscuro mundo de fantasía repleto de temibles bestias, trampas y secretos ocultos. Además, parece que el diseño de niveles volverá a ser memorable,





ya que viajaremos a través de numerosas localizaciones que, según nos han confirmado, volverán a estar interconectadas. FromSoftware, además, está cuidando al máximo el apartado visual, con iluminación dinámica y efectos de partículas de última generación para hacer la experiencia lo más inmersiva posible. Desde luego será una prueba de fuego para ver de qué son capaces sin la ayuda del Japan Studio que les echó un cable con *Bloodborne*.

Además, los combates nos permitirán crear nuestro estilo de juego haciéndolo único con más movimientos que nunca. Aún no está confirmado, pero parece que también podremos crear hogueras en cualquier sitio, jugar en cooperativo con otros 3 amigos e invadir a otros jugadores haciendo un ritual con sus cadáveres. Lo mejor es que tendremos que esperar sólo hasta principios del año que viene para comprobarlo.

1 La ambientación fantástico-medieval volverá a ser la protagonista del juego.

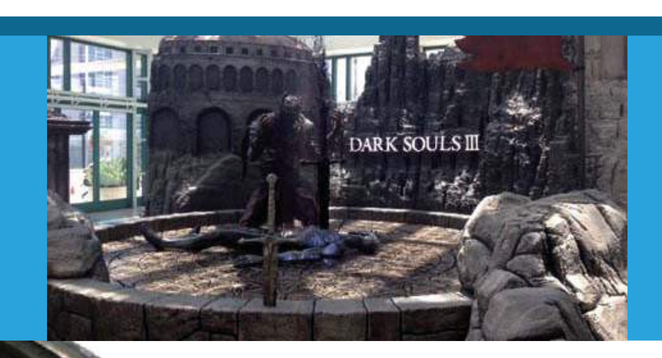
2 Esta especie de rey muerto parece que será uno de los villanos. Quizás sea el responsable del apocalipsis que está por llegar.

3 Los nuevos efectos de iluminación y de partículas prometen ser bestiales.

OPINIÓN

Miyazaki vuelve a la dirección

Este E3 2015 ha servido más como anuncio oficial y se ha desvelado muy poco de la próxima entrega de la saga. La mejor noticia es que Miyazaki vuelve a la dirección del juego para ofrecernos la verdadera continuación que se merecía *Dark Souls*. Lo que nos ha quedado claro es que será una continuación que ofrecerá muchas más novedades y cambios en el estilo de los combates de lo que supuso *Dark Souls II* en su momento. Y eso, viniendo de Hidetaka y FromSoftware, es ya una garantía de calidad.



>Xbox One >Shooter >343 Industries >27 de octubre

HALO 5 GUARDIANS

El buque insignia de Xbox One

Uno de los platos fuertes de Microsoft en la feria fue, sin duda, su buque insignia, Halo 5: Guardians, la nueva entrega de las aventuras del Jefe Maestro. Pudimos ver por primera vez el modo campaña y disfrutamos del nuevo diseño de armas clásicas como la escopeta o el rifle de batalla o de nuevas adquisiciones, como el plasma caster, que lanza granadas de plasma que rebotan.

La campaña estará dividida en dos grupos de Spartans. Por un lado tendremos al equipo Osiris, que trata de dar caza al equipo del Jefe Maestro con el agente Locke a la cabeza. Le acompañan Vale, de la marina y experta en lenguaje; Tanaka, la más dura y proveniente de la armada, y Edward Buck, que se convirtió en Spartan tras sus proezas en *ODST*.

En el otro "bando" tendremos a Linda, Brad y Kelly, del programa Spartan II, es decir, chavales secuestrados en su día y transformados en supersoldados, con el Jefe Maestro como líder, claro. Nosotros controlaremos a Locke y a John 117, pero podremos dar órdenes a nuestros compañeros de batalla, como mandarles investigar una zona o fijar un objetivo para que el experto en armas pesadas nos lo quite de en medio con unos cuantos proyectiles. Las habilidades de los Spartans cobrarán gran importancia, como el jet-pack o el salto cargado, con el que podemos fijar un punto sobre el que caeremos dañando a nuestros enemigos.

En cuanto al multijugador, la mayor novedad tras lo visto en la beta es el nuevo modo warzone. En esta zona de guerra nos enfrentaremos en 2 grupos de 12 vs. 12, pero con un in-

HALO 5 CON EL NUEVO HOLOLENS

Al probar Halo 5 en el E3 pudimos catar también una demostración técnica de Hololens que nos explicó cómo jugar al nuevo modo, warzone. Sí, es alucinante.











teresante giro: también encontraremos enemigos controlados por la IA.

Los mapas, que tendrán un tamaño 4 veces superior a lo que hemos visto en la saga, estarán salpicados por bases que podemos capturar. Si lo hacemos, ganaremos unos cuantos aliados controlados por la IA y nuevas armas y vehículos con los que continuar nuestra lucha. El primer equipo que llegue a los 10.000 puntos, ya sea eliminando a rivales humanos, de la CPU, conquistando bases o acabando con jefes de la IA. Eso, o si capturamos todas las bases podremos atacar el núcleo rival y dar por zanjada la partida.

Todo nos pareció más táctico y algo más lento que en otros *Halo*, lo que nos encantó. El mapa disponible, Fathom, era realmente grande y las batallas ganarán en verticalidad gracias a los vehículos aéreos, el clásico banshee y uno nuevo. Cuanto más vamos descubriendo de *Halo 5: Guardians*, más claro tenemos que puede convertirse en la entrega más completa en la historia de la saga, con un multijugador aún más grande y lleno de posibilidades. ■

1 En el modo warzone nos enfrentaremos en combates 12 vs. 12 en mapas repletos de enemigos manejados por la IA.

2 La campaña dividirá los acontecimientos entre el equipo Orión, liderado por el Jefe Maestro y sus perseguidores, el equipo Osiris del Spartan Locke.

3 Las batallas con vehículos, tanto terrestres como aéreos será fundamental en el modo warzone.

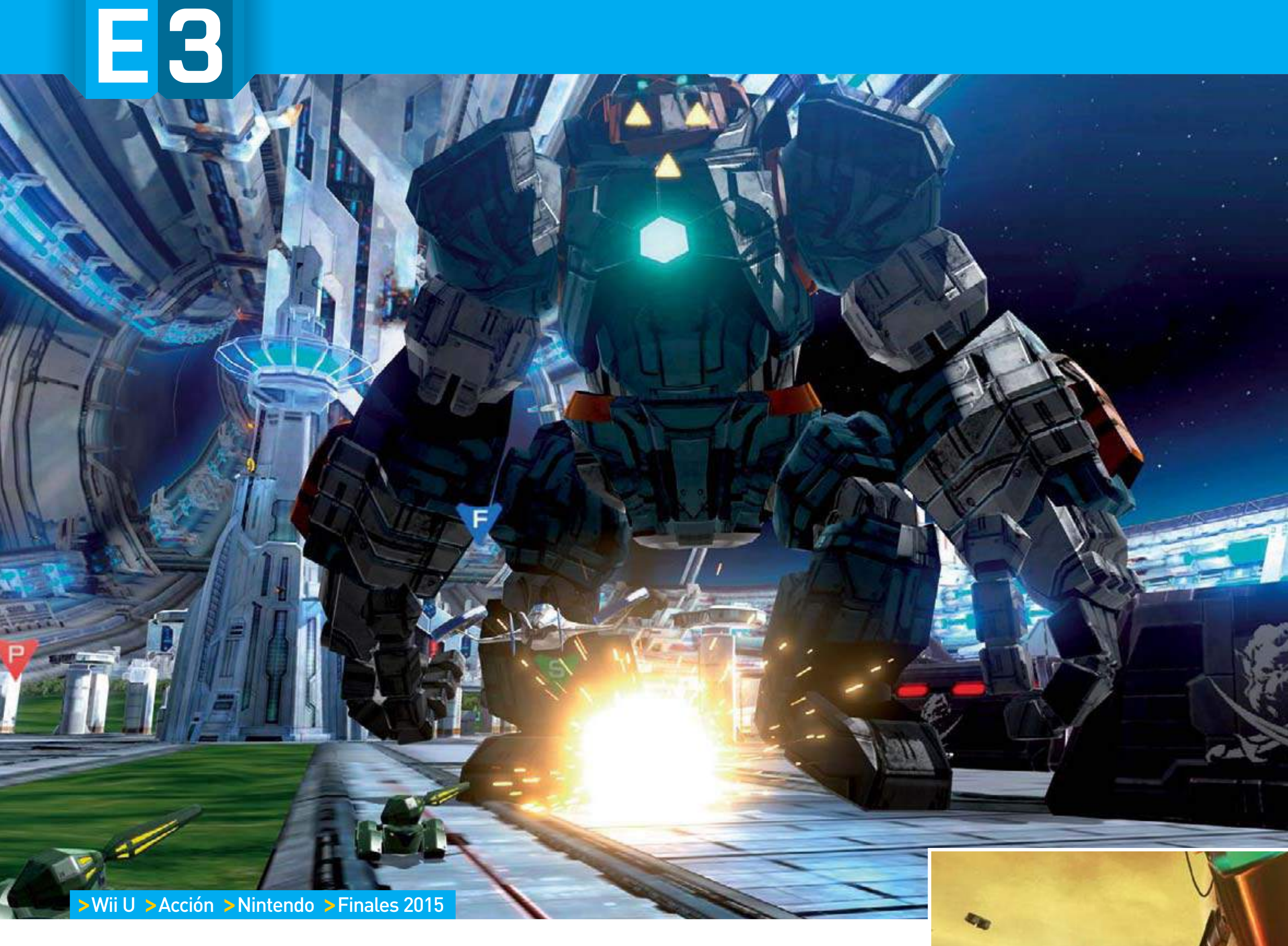
4 Durante la campaña nos enfrentamos con nuevos enemigos de los prometeos.

OPINIÓN



Dos caras de un mismo juegazo

Microsoft sabe que tiene un caballo ganador entre manos y nosotros no vamos a quitarles la razón después de jugarlo en la feria angelina. La campaña mezclará algunos de los aciertos de ODST, como las escuadras de soldados, con lo mejor de las entregas numéricas. Y el multijugador, con warzone a la cabeza, es un soplo de aire fresco en la saga. ¿Alguien ha dicho que será de lo mejor del año? Sí, nosotros.



>Wii U >Acción >Nintendo >Finales 2015

STAR FOX ZERO

El espacio más astuto, digo zorro

Una de las sagas más queridas de Nintendo ya tiene título para su nueva entrega, Star Fox Zero, una especie de vuelta a los orígenes de la saga, a las batallas de naves espaciales. Lo más llamativo de esta nueva entrega es que la jugaremos en la televisión y en el gamepad de Wii U al mismo tiempo. Mientras que en nuestra tele veremos la clásica vista trasera del Arwing en tercera persona, en nuestro mando disfrutaremos de una vista desde el interior de la cabina, lo que nos permitirá disparar con mayor precisión. Para apuntar contamos con dos retículas y tenemos que mover el mando, aprovechándonos de los giroscopios para atinar. Durante nuestra primera partida hemos tenido sensaciones encontradas. Por un lado, este nuevo sistema, que divide la acción en dos pantallas, resulta tremendamente útil para pilotar nuestra nave en la tele mientras giramos la cámara en el mando para disparar. Esto nos permite, como nunca antes, volar en una dirección concreta mientras disparamos en otra, todo un acierto. Pero, por otro lado, nos ha parecido un poco engorroso a la hora de hacerlo todo al mismo tiempo sin estrellarnos contra el suelo o sin apuntar con tino.

Otra novedad es que podremos pilotar distintos vehículos e incluso podremos transformar el que estemos usando en pleno combate. El Arwing se transforma en un robot bípedo terrestre tremendamente ágil y el tanque se transforma en una nave pesada con un arsenal muy potente. Además, se estrena el girocóptero (traducción libre del inglés), que nos servirá en las misiones de sigilo. Este punto también nos ha dejado algo decepcionados, ya que el control no respondía demasiado bien. Un regusto similar nos ha dejado el apartado técnico, más simple de lo que Wii U nos tiene acostumbrados, aunque aún quedan varios meses antes de que salga a la venta a finales de año. Eso sí, cuenta con ideas muy interesantes y parece que ofrecerá más profundidad jugable que el estilo arcade de pasadas entregas.

MIYAMOTO Y PLATINUM

Una de las grandes sorpresas que nos asaltaron durante la presentación es que Platinum Games están trabajando junto con Nintendo para sacarle el mayor partido posible a esta nueva entrega de la saga galáctica.







1 Nuestro vehículo se transformará pulsando un botón. De nave a robot bípedo, de tanque a nave....

2 Al controlar la nave con los sticks y disparar con el gatillo, los botones quedan libres para hacer fácilmente movimientos clásicos como el "barrel roll".

3 La variedad de los vehículos será otra de sus grandes virtudes. Ya se han desvelado el tanque, el Arwing y un girocóptero.



OPINIÓN

Ligera decepción en el espacio

Después de que Miyamoto mostrara una demo técnica del juego en el pasado E3 a modo de "teaser", esperábamos más del zorro galáctico. Quizás es que le tenemos demasiada fe a Shigeru, pero el control nos ha parecido mejorable y técnicamente parece demasiado flojo para restar tan poco tiempo de cara a su lanzamiento. En el lado positivo de la balanza, la variedad de vehículos, lo original de la propuesta a dos pantallas, los momentos en los que el control funciona a las mil maravillas...



10 NUEVAS IPs

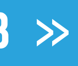
Aunque la industria tiende a repetir las fórmulas del éxito hasta la saciedad, también hay hueco para creaciones inéditas de estudios que apuestan por ofrecer nuevas experiencias. Aquí están las mejores nuevas IP's del E3.



1 Las especies menores reaccionarán huyendo, aunque luego vendrá su enfurecido progenitor a ajustar cuentas.

2 El arco será nuestro arma principal. Podremos mejorarlo y equipar distintas flechas.

3 La variedad de fauna nos obligará a adoptar distintas tácticas.





1 HORIZON ZERO DAWN

> PS4 > Rol > Guerrilla Games > 2016

Guerrilla Games, creadores de la saga *Killzone*, nos ofrecen una RPG de mundo abierto en el que encarnaremos a Aloy, una guerrera que vive en un futuro en el que los humanos hemos involucionado, mientras que los animales han sido sustiuidos por gigantescos robots. La cacería será la base jugable. En la demo comprobamos que nuestra heroína contará con varios tipos de flechas (eléctricas, explosivas y antiarmaduras), que podrá utilizar las armas de sus rivales una vez que los haya debilitado lo suficiente, y que hasta podrá clavar unas cuerdas al robot y al suelo para mantenerlo inmóvil. La búsqueda de recursos para mejorar nuestro equipo será clave, como en otros juegos de rol.

Gráficamente nos ha sorpendido lo detallado del entorno y los geniales efectos de luz y partículas de que es capaz el nuevo motor del estudio holandés. Eso sí, la tasa de frames no era del todo buena, aunque tratándose de Guerrila seguro que mejorará muchísimo. ■

Y ADEMÁS



2 ABZU

> PS4, PC > Aventura > 505 > Primera mitad 2016

Giant Squid, formada por algunos de los creadores de *Journey*, está desarrollando esta joyita, que nos invitará a recorrer los fondos marinos en busca de secretos, sin poder morir y disfrutando de la calmada exploración que nos propone.



3 ADR1FT

> PS4, Xbox One, PC > Aventura > 505 > septiembre

Explorar una estación espacial accidentada para descubrir qué ha pasado es la propuesta de *Adr1ft*. La novedad es que lo pudimos probar con Oculus Rift, Una experiencia inolvidable y mareante, pero que explota la RV de maravilla.



4 DREAMS

> PS4 > Creación > Media Molecule > Sin confirmar

Los creadores de la saga *Little Big Planet* siguen con su apuesta de juegos de creación. Aquí, crearemos "sueños" para compartir con otros usuarios, usando herramientas para animar, esculpir, crear cinemáticas... y mucho más.









5 FOR HONOR

> PS4, Xbox One, PC > Acción > Ubisoft > 2016

> A medio camino entre un "musou" a lo *Dinasty Warriors* y *Chivalry Medieval Warfare* nos llega este juego de acción en el que nos enfrentaremos 4 vs. 4 entre tres facciones distintas (nórdicos, europeos y japoneses). Cada facción tendrá sus armas, habilidades y estilo de lucha. Habrá que esperar para saber si tendrá campaña individual o no.





6 RECORE

> Xbox One > Aventura > Comcept /Armature > Sin confirmar

> Con el genio Keiji Inafune como cabeza pensante y los creadores de *Metroid Prime* como "brazo ejecutor" nos llega *ReCore*, una aventura de acción, exploración y plataformas en la que nuestra protagonista irá acompañada de un robot, o más bien de un núcleo como reza el nombre del juego, que podremos colocar en distintas máquinas que cobrarán vida para ayudarnos a superar los distintos retos a los que nos enfrentaremos.



NO MAN'S SKY 7

> PS4, PC > Aventura > Hello Games > 2016

> El universo casi infinito de *No Man's Sky* tuvo su hueco en la conferencia de Sony con una demo en la que demostró el gigantesco tamaño que tendrá la aventura y en la que, por fin, pudimos ver algo de batallas espaciales (un poco sosas). Gracias a un escáner podremos descubrir los lugares de interés de cada planeta, que estarán protegidos por centinelas, más allá de las nuevas especies animales que los pueblan.





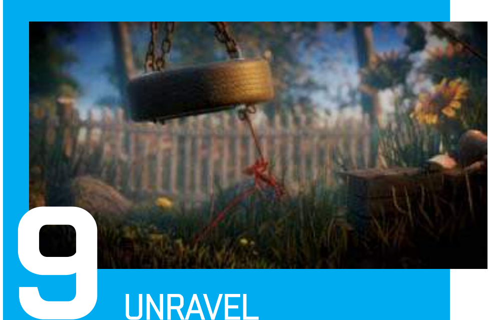
Y ADEMÁS



8 HELLBLADE

> PS4, PC > Aventura > Ninja Theory > 2016

Una original propuesta en la que controlaremos a Senua, una guerrera celta traumatizada por la invasión vikinga de su poblado y que es incapaz de distinguir realidad de fantasía.



9 UNRAVEL

> PC > Plataformas > EA > Sin confirmar

Una original aventura indie de plataformas en la que encarnamos a un diminuto muñeco de lana que usará su propia lana para resolver todo tipo de puzles, con un estilo que recuerda mucho al genial *Limbo*.

10 GIGANTIC



> Xbox One, PC > Acción > Motiga > Agosto (beta)

> La apuesta de Microsoft dentro del género MOBA se mostró en un vídeo en el que nos presentaron a los cinco héroes protagonistas, cada uno con sus armas y habilidades muy diferenciadas. La estética nos recuerda a juegos como *Wind Waker* o *Team Fortress 2* (con el que tiene mucho más que ver en mecánicas). Es la gran baza de los de Redmond para introducirse en los e-sports, llegará al mismo tiempo a PC y Xbox One con juego cruzado (opcional) y será free-to-play.



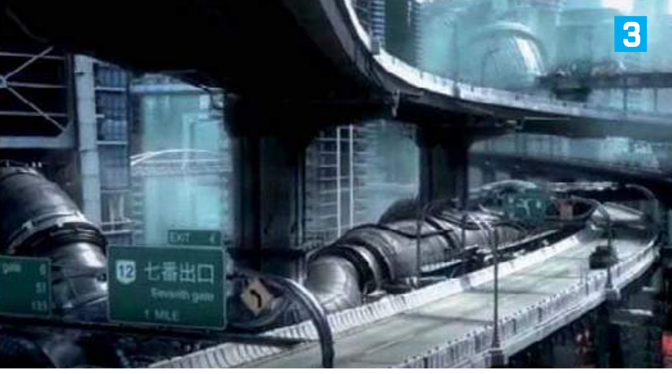


1 El tráiler se recreaba en el suspense hasta el último segundo, cuando aparecía Cloud y confirmaba el deseo de todos.

2 Por ahora, se ha confirmado que el juego saldrá "primero en PS4". Es de suponer que también acabará saliendo para One.

3 La compañía revelará más detalles en invierno, aunque la fecha de salida seguramente esté aún muy lejos.





>PS4 >Rol >Square Enix >Sin confirmar

FINAL FANTASY VII REMAKE

La fantasía se hace realidad

Le ha costado, pero Square Enix por fin se ha decidido a hacer un "remake" de uno de los mejores juegos de la historia: *Final Fantasy VII*. Era algo que los fans llevaban pidiendo con insistencia desde que, al anunciarse PS3, se hiciera una demo técnica de la consola para mostrar cómo se habría visto en ella el mítico juego de PSOne, aparecido en 1997. Pues bien, ese momento ha llegado. La principal razón hay que buscarla en el hecho de que muchos de sus responsables originales siguen en la compañía y querían hacerlo antes de marcharse o incluso jubilarse. Así, estarán al frente Tetsuya Nomura (director), Yoshinori Kitase (productor) y Kazushige Nojima (guionista). Eso sí, el diseñador Hironobu Sakaguchi y el compositor Nobuo Uematsu hace tiempo que se marcharon. El liderazgo de Nomura es significativo, pues también se está ocupando de *Kingdom Hearts III* y está supervisando *Final Fantasy XV*, lo que significa que el lanzamiento de este "remake" podría postergarse un par de años.

Por ahora, no se ha visto ni una sola imagen con el motor del juego (lo que se ha enseñado parece una CGI), pero es de esperar que Square Enix use su brillante Luminous Engine. Como curiosidad, pese a este anuncio, sigue adelante el "port" para PS4 del original, que se anunció hace unos meses y que se vio casi como una burla.

OPINIÓN



¡ALABADO SEA EL CIELO!

Tras muchos años de súplicas y rumores, Square Enix ha tenido a bien hacer el juego más reclamado de la historia (con permiso de *Shenmue III* y *Half-Life 3*). Por ahora, sólo se ha enseñado una CGI, pero basta con que se conserve la base original y se añadan gráficos de infarto para que seamos felices.





> PS4 y Xbox One > Rol > Square Enix > Sin confirmar

KINGDOM HEARTS III

Una llave espada para gobernarlos a todos

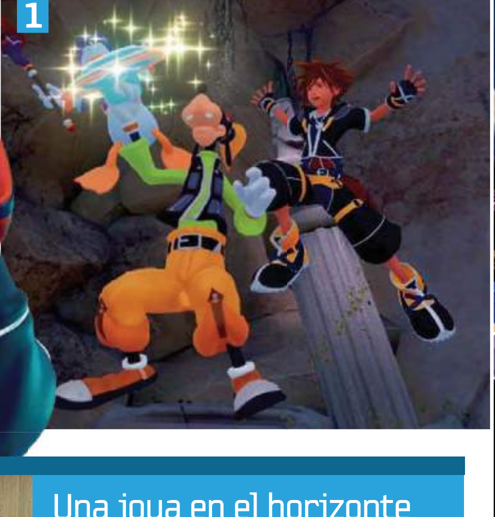
Square Enix tiró la casa por la ventana en el E3 con títulos como *Kingdom Hearts III*, que llevaba mucho tiempo sin dejarse ver (en esta ocasión, la ausencia le tocó a *Final Fantasy XV*, del que, en cierto modo, ya se dijo mucho hace poco con la demo que fue *Episode Duscae*). La nueva aventura de Sora, Donald y Goofy por los mundos de Disney se mostró en un espectacular tráiler que combinaba varios minutos de jugabilidad con algunas escenas de vídeo en las que se podía ver a Eraqus y Xenohort en su juventud, jugando una partida de ajedrez.

Los combates serán más fluidos que nunca, con nuevos ataques para el trío protagonista. Según nos comentó el director Tetsuya Nomura en una rueda de preguntas, los jefes serán los más grandes de la saga y los escenarios serán una parte más del espectáculo. En ese sentido, evitó pronunciarse sobre si veremos nuevos mundos inspirados en *Star Wars* o Marvel, las licencias más recientes adquiridas por Disney. Otra cosa que nos adelantó es que se está buscando incluir funciones online y que, para entenderlo todo, será casi obligatorio haber jugado a los anteriores. ■

1 Sora, Goofy y Donald serán el trío protagonista, como es habitual, pero dispondrán de nuevas habilidades y movimientos.

2 El mundo que se mostró en el E3 se inspiraba en *Enredados*. No hay noticia de si se sacará partido a licencias de Disney como *Star Wars* o las sagas de Marvel Comics.

3 En el tráiler, se pudo ver a Eraqus y Xenohort, que jugarán un rol clave en la historia, aunque aún no se sabe casi nada.



1



2



3

OPINIÓN



Una joya en el horizonte

La magia de Disney y la de Square Enix se volverán a dar la mano en este título, aunque, como todos los RPG que está haciendo la compañía ahora mismo, parece aún lejano en el tiempo. Pinta de maravilla.

>PS4, Xbox One y PC >Aventura
>Warner Bros >4 de septiembre

MAD MAX

Una locura sobre ruedas y arenas

Aprovechando el tirón de la reciente película de George Miller, pronto verá la luz este título, inspirado en la trilogía original que protagonizó Mel Gibson. Sus creadores son Avalanche Studios, responsables de *Just Cause*, una saga con la que tendrá muchos elementos en común, como el desarrollo de "sandbox" y, sobre todo, la pasión por la destrucción gratuita.

Mad Max fundamentará su propuesta en el uso del Magnus Opus, un coche que podremos mejorar con 18 tipos de piezas que encontraremos por el Páramo, un enorme desierto dividido en varias regiones en el que deberemos plantar cara al tirano Scrotus. Además de poder chocar con los enemigos y dar saltos por las dunas y los terraplenes, con nosotros viajará John Bucket, que disparará las armas mientras conducimos o reparará el coche si no estamos al volante.

Como en todo sandbox que se precie, habrá también partes a pie, muy centradas en la acción. Habrá salvajes ataques finales y un modo furia que nos hará más fuertes y resistentes. En la demo que probamos los enemigos se repetían, pero nos causó una buena impresión. ■





OPINIÓN

Un sandbox de alocada velocidad

Avalanche Studios sabe cómo hacer juegos de mundo abierto y llenarlos de explosiones. Cuando vayamos a bordo del Magnus Opus, nos sentiremos los amos del Páramo. Nos ha dejado buen sabor de boca, a falta de un control más pulido en las partes a pie. Por cierto, el juego no guarda relación con *Furia en la Carretera*.

1 El Magnus Opus, el coche de Max, se podrá personalizar muy ampliamente para dotarlo de todo tipo de armas de destrucción, como un gancho o un lanzallamas.

2 En el combate cuerpo a cuerpo podremos usar los escenarios para sacar ventaja golpeando, por ejemplo, a un rival contra la pared.

> PS4, Xbox One y PC > Shooter > Bethesda > Primavera de 2016

DOOM

Más sabe el diablo por viejo que por diablo

Bethesda sigue resucitando las sagas con las que Id Software popularizó el género del shooter subjetivo a principios de los años 90. Tras hacerlo con *Wolfenstein* en 2014, el año que viene hará lo propio con *Doom*, mediante un reseteo que correrá a cargo del estudio original (a diferencia de *The New Order*, que lo hizo el estudio Machine Games).

La campaña nos pondrá en la piel de un marine solitario que deberá plantar cara a las hordas de demonios que han atacado un centro de investigación en el planeta Marte. Habrá que bajar incluso al infierno, armado hasta los dientes, ya sea con pistolas, escopetas y demás herramientas de fuego o con una sierra mecánica que hará picadillo a los enemigos.

El multijugador ofrecerá partidas frenéticas en arenas de combate, con "power up" que otorgarán la posibilidad de combatir como demonios. Gracias al editor SnapMap, podremos crear niveles, partidas e incluso modos de juego nuevos, para, luego, compartirlos con el resto de la comunidad. ■

1 El "reboot" de la mítica saga de Id Software se caracterizará por su tono gore, digno de Marte y el averno.

2 La jugabilidad será muy clásica, sin recuperación automática de salud y sin apenas coberturas tras las que ocultarse.

OPINIÓN

Resurrección de armas tomar

Este clásico de los disparos regresará con sobredosis de gore y vísceras, patrocinadas por la sierra mecánica, que promete ser la estrella del repertorio de armas. Por lo que hemos visto hasta ahora, parece que Id dejará bien alto el pabellón de la mítica saga.


1


2



>Crystal Dynamics >Aventura >Xbox One >10 de noviembre

RISE OF THE TOMB RAIDER

Una superviviente con madera

Xbox One va a tener un otoño sublime en cuanto a exclusivas, y buena parte de la culpa la va a tener *Rise of the Tomb Raider*, secuela del "reboot" que vimos hace dos años. En esta ocasión, Lara Croft buscará una ciudad perdida que podría ocultar el secreto de la inmortalidad. Tras el trauma vivido en la isla Yamatai, a la mítica arqueóloga la veremos en una versión más madura, aunque volverá a padecer todo tipo de sufrimientos, provocados tanto por la naturaleza como por Trinity, una organización que también andará en busca de lo mismo.

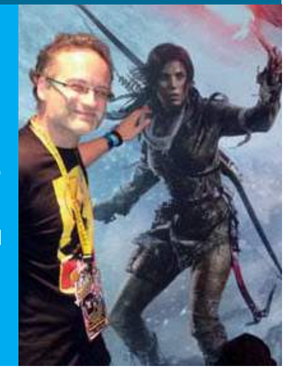
Crystal Dynamics mostró una espectacular demo en el E3 en la que, tras sobrevivir a un alud de nieve, Lara debía entrar en calor haciendo una hoguera o construir un arco (el sistema de creación será uno de los puntos fuertes). Sin duda, el punto álgido llegaba con la aparición de un oso siberiano, del que había que zafarse con ayuda del piolet.

También vimos una segunda parte de la demo, que se desarrollaba en Siria. Con ella, nos quedó claro que las misiones secundarias y los coleccionables volverán a tener gran peso. En ese sentido, las tumbas tendrán mucho protagonismo y se dará más cancha a los puzles y la investigación (por ejemplo, leyendo ciertos murales, aprenderemos a traducir textos encriptados).

OPINIÓN

Lara Croft, una heroína infalible

El núcleo del juego será similar al del reseteo de 2013, tanto en lo técnico como en lo jugable, pero el diseño de los escenarios y su amplitud nos han parecido realmente impresionantes. Estamos, sin duda, ante uno de los pesos pesados de este año.





1 Lara viajará por todo el mundo. Ya se ha confirmado que pasaremos por Siria y Siberia.



2 La crudeza será similar a la de la anterior entrega. Sigue sin saberse cuánto durará el acuerdo de exclusividad.

> PS4, Xbox One y PC > Shooter
> Ubisoft > 8 de marzo

TOM CLANCY'S THE DIVISION

Unión para poner orden entre el caos

Uno de los juegos más prometedores de los últimos años tiene fecha de lanzamiento, por fin. El 8 de marzo llegará *The Division*, el MMO que está preparando Massive Entertainment, con su espectacular mezcla de shooter en tercera persona, rol y cooperativo. Antes, quienes lo reserven podrán acceder a una beta.

En el E3 se enseñó una demo jugable en la que se mostraba una de las claves: formaremos parte de un equipo de cuatro personas, pero, en el mundo abierto que será la ciudad de Nueva York, nos toparemos con otros grupos con los que podremos colaborar... o enfrentarnos. Así, habrá que tener cuidado, pues las traiciones estarán a la orden del día (ya dijo Hobbes que "el hombre es un lobo para el hombre").

Técnicamente, el juego no es tan bestia como en la demo que se vio en el E3 2013, pero aun así es bastante potente, con una versión decadente de Nueva York sepultada por la nieve y la destrucción provocada por un virus.

1 La recreación de Nueva York nos dejará con la boca abierta, con la isla de Manhattan como gran protagonista.

2 Los disparos con coberturas serán la base de un título que exigirá estar conectado a internet para jugar.





OPINIÓN



Un cuerpo de élite

Los gráficos no son tan espectaculares como los mostrados hace dos años, pero siguen teniendo "punch" y, lo que es más importante, la mezcla de géneros y la ambientación apuntan maneras de crack.

EXCLUSIVA GAME

Ed. especial y Ed. CHARING CROSS EXCLUSIVAS en tiendas GAME

> PS4, Xbox One y PC > Aventura > Ubisoft > 23 de octubre

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

¿Un Londres mejor que el de *The Order*?

La saga histórica por excelencia nos trasladará esta vez al Londres de 1868, en plena revolución industrial. Ese período de conflicto social servirá para sentar un planteamiento argumental que podría alejarse aún más de las entregas originales, pues el conflicto entre asesinos y templarios estará escenificado en forma de guerras de bandas callejeras. Ahí entrarán en juego Jacob y Evie Frye, los mellizos que protagonizarán el juego. El primero tendrá más fuerza, mientras que la segunda estará más enfocada al sigilo.

En líneas generales, el juego será bastante continuista, aunque el estudio Ubisoft Quebec ha procurado introducir elementos nuevos. Los combates serán más "barriobajeros", con armas como puños americanos o bates. Lo más destacado será la incorporación de un gancho con cuerda que debería dar un nuevo dinamismo al "parkour".

Igualmente, para aprovechar el enorme mundo abierto que será la ciudad de Londres, se concederá una gran importancia a los carruajes de caballos, aunque sus físicas no serán muy allá. ■

1 La versión de PS4 contará en exclusiva con *Los crímenes terroríficos*, un DLC con diez misiones extra.

2 Los carros de caballos darán juego para disputar carreras y moverse rápido.

OPINIÓN



Más de lo mismo... sea bueno o malo

Es indudable que *Assassin's Creed* es la serie aventurera más sobreexplotada de los últimos años. Esta entrega tiene mucho de "déjà vu" y el asunto de las bandas no casa con la filosofía de la saga, pero hay cambios interesantes: dos protagonistas, el gancho, carruajes de caballos...


1



2



1 La lluvia generará charcos que resbalarán de distinta forma según el tipo de asfalto y su porosidad.

2 Las carreras de noche darán una nueva dimensión a la saga de Turn 10.

> Xbox One > Velocidad > Microsoft > 15 de septiembre

FORZA MOTORSPORT 6

Un homenaje al automovilismo

Este año se cumple el décimo aniversario de *Forza Motorsport*, y Turn 10 Studios lo va a celebrar con la entrega más completa de la historia, cuya principal novedad será la inclusión de efectos de lluvia y de carreras nocturnas (aunque no está claro si habrá progresión lumínica dinámica). El motor gráfico será el mismo que ya vimos en la quinta entrega, lo que garantizará los 1080p y los 60 fps, con un grado de detalle enorme y hasta veinticuatro pilotos en pista, tanto offline como en el multijugador, que contará con ligas y servidores dedicados. De nuevo, se sacará partido a la Nube para generar los drivatares (rivales manejados por la IA, pero generados a partir de la forma de conducir de otros usuarios) y a los gatillos de impulsos del mando de Xbox One.

El juego contará con la friolera de 450 coches, recreados con total detalle (algo que deja en ridículo a *Project CARS* e incluso a *Gran Turismo*, cuya cifra milenaria está conseguida a base de vehículos clónicos, muchos sin modelados interiores). En ese sentido, el modo Trayectoria recreará carreras clásicas y rivalidades épicas. En cuanto al número de localizaciones, habrá veintiséis, diez de las cuales serán nuevas, como Brands Hatch, Daytona y un espectacular trazado urbano por Río de Jainero, presidido por el Cristo de Corcovado. ■

OPINIÓN



Lo que se le pedía

La lluvia y las carreras nocturnas llegarán por fin a *Forza Motorsport*, con un tratamiento técnico que promete ser sublime, igual que el número de coches: 450 (todos con Forzavista). La única pega que vemos es que "sólo" haya veintiséis circuitos, muchos de los cuales ya estaban en *Forza 5*.

1 Las batallas admitirán hasta 40 jugadores en el modo Walker Attack, donde saldrán los caminantes AT-AT.

2 Luke Skywalker y Darth Vader contarán con sus sables de luz y con la Fuerza para decantar las batallas.

3 La cámara se podrá poner en primera o en tercera persona, según prefiramos.





>PS4, Xbox One y PC >Shoot'em up >Electronic Arts >17 de noviembre

STAR WARS BATTLEFRONT

La mejor guerra de las galaxias

El Imperio y las fuerzas rebeldes ya velan armas para curtirse el lomo estas Navidades, poco antes del estreno del *Episodio VII: El despertar de la fuerza*. DICE llevó al E3 una demo jugable en la que se recreaba la batalla de Hoth con una fidelidad increíble respecto a lo que vimos hace tantos años en *El Imperio contraataca*. En el modo que pudimos probar, Walker Assault, los soldados imperiales debían destruir la base Echo con ayuda de los caminantes AT-AT (manejados por la IA) limpiándoles el camino y desactivando torretas. Por su parte, los rebeldes debían activar balizas y detener el avance de las máquinas, con ayuda de "gadgets" como mochilas propulsoras, escudos o explosivos. El control de las naves nos resultó un poco "duro", casi como el de los aviones de *Battlefield*, pero lo cierto es que pilotar un Ala-X o un caza TIE es una auténtica delicia.

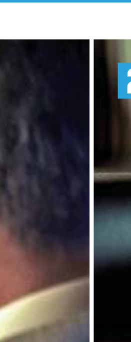
El juego se mostró en PlayStation 4 y, técnicamente, nos pareció una auténtica salvajada. El modelado de los personajes será sublime (ojo a los "especiales", como Luke, Vader y Boba Fett), igual que los escenarios, las explosiones y los efectos de partículas.

OPINIÓN



Un homenaje de unos galácticos

DICE ha puesto un mimo tremendo en este nuevo *Battlefront*, que recreará algunos de los mejores momentos de la trilogía original de *Star Wars*, con unos gráficos de infarto, aunque sin campaña.


1


2

>PS4, Xbox One y PC >Acción >IO Interactive >8 de ciembre

HITMAN

Más libertad para el Agente 47

El asesino más profesional de los videojuegos volverá a deleitarnos con sus particulares métodos de eliminación el próximo 8 de diciembre. La historia de esta nueva entrega transcurrirá después de la de *Absolution* y estará dividida en capítulos. De hecho, nuevos capítulos irán apareciendo en forma de DLCs a lo largo de todo 2016, completando la trama. Pero tranquilos: serán gratuitos.

Incluso habrá contratos que solo estarán disponibles durante un tiempo determinado, como 48 horas. Si no conseguimos eliminarlos en ese tiempo, los habremos perdido para siempre. Ya se han desvelado tres localizaciones: Italia, París y Marrakech, pero habrá muchas más.

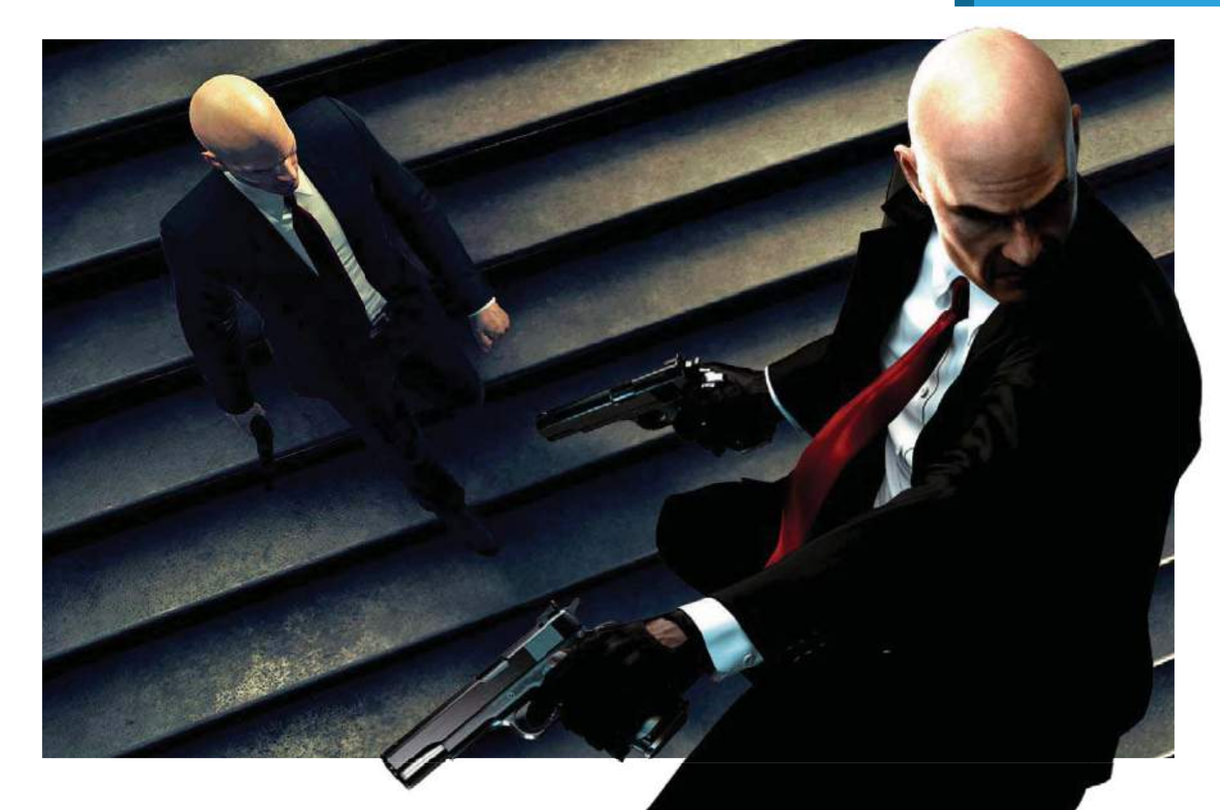
La libertad de acción será brutal. Lo mismo podremos acabar con nuestro objetivo a hachazos a la vista de todos, que dispararle desde la distancia, envenenar su bebida o sabotear el escenario por el que pase para hacer que se le caiga encima el techo. También podremos preparar el trabajo dejando un rifle de precisión en determinada zona, por ejemplo. El motor gráfico, además, tiene muy buena pinta con decenas de personajes en pantalla. ■

OPINIÓN



La aventura definitiva del Agente 47

Absolution ya fue un juego muy notable, pero lo de esta nueva entrega tiene una pinta inmejorable. La libertad para acometer cada asesinato promete ser brutal, convirtiéndolo en la entrega más rejugable de la saga, y el apartado gráfico parece muy espectacular. Eso sí, el sistema por capítulos puede no convencer a todos.



1 La libertad para llevar a cabo cada encargo será bestial. ¿Prefieres un asesinato sigiloso que no deje huellas o mejor un bombazo que se oiga en todas partes?

2 El juego llegará dividido en capítulos y, aunque la experiencia inicial será completa, saldrán nuevos episodios gratis durante 2016.



DISHONORED 2

> PS4, Xbox One y PC > Aventura > Bethesda > Primavera de 2016

> La secuela del aclamado juego de Arkane Studios estará protagonizada por Corvo Attano y Emily Kaldwin, quince años después, cuando un nuevo usurpador le arrebatará el trono a la emperatriz. La elección entre sigilo y acción volverá a ser la clave, de modo que cada personaje tendrá unas habilidades. Esta vez, habrá dos ciudades: Dunwall, que repite, y Karnaca. Para saciar la espera, el 28 de agosto llegará a PS4 y One una remasterización del primero.





> PS4, Xbox One y PC > Aventura > Square Enix > 2016

DEUX EX MANKIND DIVIDED

> La guerra entre humanos y aumentados alcanzará una nueva dimensión en el próximo título de Eidos Montreal. El juego estará ambientado en el año 2029, en un momento de total segregación de los aumentados. En esa tesitura, al agente Adam Jensen le tocará luchar contra el terrorismo, con la ayuda de nuevas armas y aumentos. La perspectiva será en primera persona, pero cambiará a tercera al apoyarse en coberturas.



> PS4 y PC > Aventura > Ys Net > Diciembre de 2017

SHENMUE III

> Yu Suzuki ha puesto en marcha un Kickstarter para pedir a la gente que financie el largamente demandado *Shenmue III*, y va a salir adelante, por suerte, pues ya ha cumplido su objetivo mínimo (y se supone que Sony también va a aportar recursos). Lo mejor es que el proyecto contará con los responsables de las dos primeras entregas. Habrá tres escenarios principales: Bailu Village, Choubu y Baisha Village. ¡Al fin es realidad!

Y ADEMÁS



ASHEN

> Xbox One y PC > Aventura
> Aurora44 > Sin confirmar

Con un tono muy parecido al de *Rime*, este título indie será un RPG que se fundamentará en torno a la relación entre luz y oscuridad. La relación y la colaboración entre los personajes será fundamental.



GHOST RECON WILDLANDS

> PS4, Xbox One y PC > Aventura
> Ubisoft > Sin confirmar

La saga *Ghost Recon* abrazará ideas de "sandbox" y MMO, y la pinta es muy sensacional. La ambientación nos trasladará a Bolivia, donde lucharemos contra un cartel de la droga.



> 3DS > Acción > Koei Tecmo > Primer trimestre de 2016

HYRULE WARRIORS LEGENDS

> El "musou" que vio la luz en Wii U contará con una adaptación para 3DS que incluirá todo el contenido original y que añadirá nuevas características, como la posibilidad de cambiar de personaje sobre la marcha. Sin duda, lo más destacado es la inclusión de contenidos de *The Legend of Zelda: Wind Waker*, como los personajes de Tetra y el Rey de Hyrule, así como unos gráficos con mucho componente "cel shading".



> PS4, Xbox One y PC > Aventura > Electronic Arts > 25 de febrero

MIRROR'S EDGE CATALYST

> El estudio DICE no sólo está trabajando en *Battlefront*, sino también en esta prometedora precuela, en la que conoceremos los orígenes de Faith, una "runner" que intentará abrir los ojos a toda la población de Glass, una ciudad oprimida. Como en el original, el tono plataformero, con todo tipo de movimientos de "parkour", hará nuestras delicias: rebotar por paredes, subir por cañerías, colgarse de barras...





CALL OF DUTY BLACK OPS III

> PS4, Xbox One, PC, PS3 y Xbox 360 > Shooter > Activision > 6 de noviembre

> La tercera entrega de la subsaga de Treyarch nos llevará a un futuro en el que la guerra se ha visto totalmente condicionada por la introducción de implantes en los soldados. Como siempre, el multijugador seguirá siendo la clave, pero la campaña contará con cooperativo para cuatro jugadores y volverá el modo Zombis, muy solicitado por los fans. Esta vez, las consolas de Sony tendrán el privilegio de recibir antes los DLC y también una beta anticipada.



LEGO MARVEL VENGADORES

> Todas > Aventura > Warner Bros > Otoño de 2015

En esta ocasión, las famosas piezas recrearán las dos películas de *Los Vengadores*, por lo que veremos a IronMan, el Capitán América, Thor, Hulk, Viuda Negra, Loki y compañía.



METROID PRIME FEDERATION

> 3DS > Shooter > Nintendo > 2016

Next Level está preparando un shooter de *Metroid*, pero muy enfocado al cooperativo para cuatro jugadores. Se desarrollará en primera persona y usará el giroscopio.





MASS EFFECT ANDROMEDA

> PS4, Xbox One y PC > Rol > Electronic Arts > Finales de 2016

> **BioWare presentó un tráiler muy escueto de su esperado título,** en el que se podía ver a un misterioso personaje ataviado con el traje con las ya míticas siglas N7. Sin embargo, el estudio ya ha aclarado que el protagonista no será ése, sino un humano cuyo sexo se podrá elegir. El juego estará ambientado muchos años después de la trilogía protagonizada por Shepard y la tripulación de la Normandía.



> PS4, Xbox One y PC > Velocidad > Electronic Arts > 5 de noviembre

NEED FOR SPEED

> **La famosa saga de conducción de EA volverá con un reseteo** que está corriendo a cargo de Ghost Games, el estudio sueco que ya firmó *Rivals*. El juego nos llevará a la ciudad de Ventura Bay, que será un enorme mundo abierto y en el que sólo conduciremos de noche. El tuneo volverá a tener bastante peso y habrá hasta cinco tipos de pruebas, basadas en la velocidad, el estilo o la cooperación con otros pilotos.



> PS4, Xbox One y PC > Shooter > Ubisoft > 13 de octubre

RAINBOW SIX SIEGE

> **Tras muchos años de ausencia,** la saga de disparos de Ubisoft promete volver por todo lo alto con sus refriegas tácticas entre terroristas y fuerzas especiales. La compañía aprovechó el E3 para presentar Terrohunt, un modo cooperativo en el que cinco personas deberán enfrentarse a una célula terrorista manejada por la IA. Todo será muy táctico, pues podremos hacer rápel, utilizar drones, destrozar paredes a mazazos...

Y ADEMÁS



NIER NEW PROJECT

> PS4 > Rol > Square Enix > Sin confirmar

Platinum Games está haciendo la secuela de uno de los juegos más infravalorados de los últimos años. Este RPG de acción será exclusivo de PS4 y su nombre es provisional, pero puede ser un pelotazo.



SOUTH PARK THE FRACTURED BUT HOLE

> PS4, Xbox One y PC > Rol > Ubisoft > Sin confirmar

Trey Parker y Matt Stone, los creadores de *South Park*, se han vuelto a aliar con Ubisoft para hacer una secuela de *La vara de la verdad*. Volveremos a ser el chico nuevo del barrio.



> PS4 > Aventura > Insomniac Games > Primavera de 2016

RATCHET & CLANK

> El dúo "Calatrava" de Insomniac Games regresará a lo grande el próximo año, con el estreno de una película de animación y de este juego, que, en buena medida, estará inspirado por la primera (habrá una hora de vídeos, con material del filme). Los dos protagonistas, que contarán con la ayuda del Capitán Qwark y otros personajes, deberán salvar la galaxia Solana del malvado Drek. El arsenal promete ser bestial.



> 3DS > Aventura > Nintendo > Otoño de 2015

ZELDA TRI FORCE HEROES

> Tomando la perspectiva cenital y la estética de *A Link Between Worlds*, el próximo *Zelda* estará totalmente enfocado al cooperativo, como *Four Swords* en su día. Hasta tres personas podrán aliarse para superar las mazmorras y los jefes que conformarán el desarrollo, ya sea online, en red local o incluso en modo Descarga. Habrá nuevas mecánicas, como formar una torre con los compañeros para llegar a sitios elevados.

SUPER MARIO MAKER

> Wii U > Plataformas > Nintendo > 11 de septiembre

> Para conmemorar el trigésimo aniversario de Mario, Nintendo ha preparado un título especial que permitirá al jugador crear sus propios niveles y compartirlos con la comunidad. Las posibilidades serán enormes, pues se podrá hacer cualquier combinación imaginable de objetos, personajes y enemigos. Se podrá elegir entre cuatro estéticas: la de *Super Mario Bros*, la de *Super Mario Bros 3*, la de *Super Mario World* y la de *New Super Mario Bros U*.



THE WALKING DEAD: MICHONNE

> PS4, One, PC, PS3 y 360
> Aventura > TellTale > Otoño

Telltale ha encontrado un filón en el aclamado cómic de Robert Kirkman y ya prepara una nueva subserie con tres episodios, protagonizados por la carismática Michonne.



XCOM 2

> PC > Estrategia > 2K Games
> Noviembre

En el nuevo juego de Firaxis, los alienígenas dominarán la Tierra y los soldados de XCOM se convertirán en invasores, en niveles generados de forma procedural y con más opciones aún que en la anterior entrega.

EL E3 A EXÁMEN

LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN

Toneladas de imágenes, horas y horas de vídeo, decenas de páginas escritas... después de toda la avalancha de datos, hagamos una pausa para la reflexión.

JAVIER ABAD
@javi_abad_HC



LO MEJOR
La conferencia de Sony, con todos sus grandes anuncios, nos recordó lo que debe ser el E3: emoción y sorpresas que llegan al corazón de millones de jugadores sin filtraciones previas.

LO PEOR
Pocas veces ha habido tanta unanimidad en la crítica hacia una compañía. La verdad es que si Nintendo "no tenía el cuerpo" para E3, hubiera sido mejor que no asistiera este año.

LA SORPRESA
Sony nos ha vendido futuro, pero si ponemos las "luces cortas" y nos fijamos en el calendario de este año, quizá más de uno se sorprenda al descubrir el excelente catálogo de Xbox One.

LA DECEPCIÓN
Pensaba que este iba a ser el E3 de la realidad virtual, pero la feria ha pasado y yo sigo estando tan frío como al principio. Y las ausencias de Kinect y PS Vita son muy significativas...

DAVID MARTÍNEZ
@DMHobby



LO MEJOR
Yo también me he entusiasmado con *The Last Guardian*, *Final Fantasy VII Remake* o *Shenmue III*. Sin embargo, quiero destacar dos juegos que probé en el E3: *Mad Max* y *Star Wars Battlefront*

LO PEOR
Como siempre, las ausencias. En particular ha habido dos consolas "maltratadas". Por un lado Wii U, se quedó muy corta en anuncios. PS Vita, por otro, ni apareció en la feria.

LA SORPRESA
Voy a nombrar tres, entre muchos nuevos títulos. *Ghost Recon Wildlands* y *For Honor*, que animaron la conferencia de Ubisoft, y *Unravel*, el simpático "indie" que presentó Electronic Arts.

LA DECEPCIÓN
No pudimos ver nada de la aventura en tercera persona basada en Star Wars, desarrollada por Visceral Games y con guión de Amy Henning. Quizá con el estreno del Episodio VII...

DANIEL QUESADA
@Tycho_fan



LO MEJOR
Es el E3 más surtido de títulos punteros que hemos presenciado en años. Casi todas las compañías han tenido una o más estrellas que presentar. ¡Se ha vivido un ambiente muy distinto!

LO PEOR
La inexplicable falta de juegos potentes para Nintendo. Lo más sangrante, la ausencia de *Metroid* en Wii U. Si se anunció uno para 3DS, ¿por qué no han ido a por la sobremesa?

LA SORPRESA
¿Hace falta que lo diga? ¡*Shenmue III*! ¡Los fans hemos hablado, pero estaba claro que estaba condenado al éxito! Si unimos los anuncios de *Final Fantasy VII* y *The Last Guardian*...

LA DECEPCIÓN
Me apena que, por primera vez, Sega no tuviera su propio stand en el showfloor. De hecho, no se ha hablado nada de la compañía. ¡Ojalá resurja de sus cenizas en algún momento!

LAS AUSENCIAS DEL E3



THE LEGEND OF ZELDA
> Aventura > Wii U > Nintendo

Nintendo ya había anunciado que Zelda no estaría en este E3, pero su ausencia es igualmente grave. Hace un año que pudimos disfrutar de las primeras imágenes del estreno -original- de Link en la consola de sobremesa.



QUANTUM BREAK
> Aventura > Xbox One > Remedy Studios

Aunque se mostró por primera vez durante la presentación de Xbox One, no saldrá hasta 2016. No estuvo en el E3, pero encabezará los juegos de Microsoft en la Gamescom.

ALBERTO LLORET
@AlbertoLloretPM



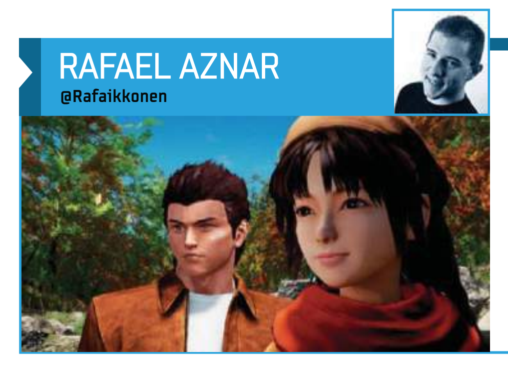
LO MEJOR
La confirmación de *The Last Guardian* para 2016. Es uno de mis juegos más deseados, como todo lo del Team ICO. Eso sí, *Shenmue III* y *FF-VII Remake* tampoco son moco de pavo...

LO PEOR
El escaso papel de Project Morpheus. Esperaba que Sony le diera más bola este año... y en la conferencia fue algo anecdótico. Quizá sigue necesitando un juego que lo venda...

LA SORPRESA
Los nuevos anuncios de Xbox One, indies incluidos. Vi unos cuantos títulos que me llaman poderosamente la atención, como *ReCore*, *Ashen*, *Beyond Eyes*... o el glorioso *Cuphead*.

LA DECEPCIÓN
Nintendo no presentó nada que agitara a sus fans. Si hubieran mostrado algo nuevo del nuevo *Zelda* de Wii U esa sensación habría desaparecido. O un *Metroid* de verdad. O *F-Zero*... algo.

RAFAEL AZNAR
@Rafaikkonen



LO MEJOR
Llevaba esperando desde 2001 el anuncio de *Shenmue III*, y su aparición fue la mayor ilusión que he vivido en el mundillo. ¿Una secuela de los mejores juegos de la historia? ¡Deme diez!

LO PEOR
Nintendo, cuyos anuncios me dejaron helado. De todo lo que se anunció, lo que más me apetece es *Mario Tennis*, y eso es grave... ¿Ha puesto ya todos los huevos en la cesta de NX?

LA SORPRESA
Guerrilla se olvida por fin de la medianía que es *Killzone* para traer *Horizon: Zero Dawn*, una nueva IP que apunta muy buenas maneras con su prehistoria de dinosaurios tecnológicos.

LA DECEPCIÓN
Metroid Prime: Force Federation, casi una burla a todos los que pedíamos a gritos una nueva entrega de la saga (pero para Wii U). Lo mismo digo de *Zelda: Tri Force Heroes*. La Gran N la pifió.

BORJA ABADÍE
@BorjaAbadíe



LO MEJOR
Shenmue III es lo que sin duda más emoción y "hype" me ha causado. Llevamos siglos suspirando por él. De lo que llegará pronto me quedo con *Fallout 4*. Pienso tirarme meses en el Yermo.

LO PEOR
La trifuerza de lo peor han sido: la conferencia de Nintendo, las ausencias de algunos juegos en la de Microsoft (pese a saberlo de antemano) y los pocos títulos para 2015 en PS4.

LA SORPRESA
La retrocompatibilidad de Xbox One y la pareja *The Last Guardian* y *FF VII* me dejaron en estado de "shock" pero no me olvido de los nuevos títulos de One , como *ReCore*, *Ashen*, etc.

LA DECEPCIÓN
Doom de Bethesda, aunque tampoco estaba super ilusionado, y sobre todo el *Star Fox Zero* de Miyamoto. O mejoran mucho antes de su lanzamiento o me huelen a fiasco de los gordos.

ÁLVARO ALONSO
@alvaroalone_so



LO MEJOR
El triplete. No se me ocurre mejor palabra para describirlo: los jugadores pedimos mucho... Y Sony nos lo dio TODO. Una conferencia que es ya parte de las mejores en la historia del E3.

LO PEOR
Si lo pensamos fríamente, los tres grandes anuncios son proyectos a muy largo plazo. No serán una realidad hasta 2016... En el mejor de los casos. Pero la ilusión es lo que cuenta, ¿no?

LA SORPRESA
Uno de los RPG más cruelmente apaleados por la crítica recibirá una secuela... ¡Y de la mano de Platinum Games! *NieR: New Project* fue la guinda para el delicioso pastel de Square-Enix.

LA DECEPCIÓN
El PC se estrenó con su propia conferencia... y vaya bodrio, oiga. Si la comparamos con Bethesda, que también estaba de estreno, fue como ver un mismo juego en Ultra y en Low...



CRACKDOWN 3
> Acción > Xbox One > Microsoft

Una aventura de desarrollo abierto, con gráficos Cel Shading que también aparecerá en la Gamescom de Colonia. Se presentó en la conferencia pre E3 de 2014.



SCALEBOUND
> Acción > Xbox One > Platinum Games

Los creadores de *Bayonetta* mostraron el pasado E3 este juego de acción que gira en torno a un guerrero y su dragón. Aparecerá en la Gamescom de agosto.

METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN

Hideo Kojima dice adiós a su saga con una oda al sigilo y la acción de mundo abierto. Os contamos nuestras impresiones tras dos días con Big Boss.

■ Todas ■ Konami ■ Aventura de acción ■ 2015

Privilegiados. Así nos sentimos después de ser invitados por Konami a su cuartel general en Los Ángeles para probar *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, la última entrega de la saga de acción e infiltración por excelencia, y uno de los juegos más esperados no sólo del año, sino de la generación. A tres meses de su lanzamiento, pudimos jugar más de catorce horas (repartidas en dos días) a una versión que, salvando las opciones online, que estaban desactivadas, no presentaba límites ni restricciones. Vamos, que pudimos jugar hasta hartarnos al que apunta a ser el último *Metal Gear* firmado por Hideo Kojima, y su mayor obra hasta la fecha. Y no lo decimos por los rumores que últimamente salpican a Konami y al propio Kojima; no, en *The Phantom Pain* se respira aroma a obra definitiva por los cuatro costados. Es el ocaso de las serpientes. La elegía que el padre le dedica a su hijo más preciado.

➔EL COMIENZO DE LA AVENTURA ES PURO ESPECTÁCULO: tras un coma de nueve largos años, nuestro héroe despierta con parte de la cara vendada y un brazo menos. Pero apenas hay tiempo para asimilar lo sucedido, pues el hospital es asediado por un grupo armado y el personaje se ve obligado a recuperar la movilidad sobre su cuerpo en tiempo récord, algo perfecto para que nos vayamos familiarizando con los controles.

No os contaremos más sobre el nivel introductorio, porque realmente merece ▸▸

DE GROUND ZEROES A THE PHANTOM PAIN



MUNDO ABIERTO. Tras recorrer Afganistán, sentimos claustrofobia sólo de pensar en el Campamento Omega de *GZ*.





OJO POR OJO, SERPIENTE POR SERPIENTE

FAUNA. Lobos, cabras, pájaros, dingos, osos... Y es posible atraparlos utilizando Fulton... ¡o incluso jaulas!

LA CAJA. ¿La echasteis de menos en *GZ*? Pues aquí vuelve a lo grande, con un renovado surtido de habilidades.

GADGETS. ¿Un muñeco hinchable? En manos de Snake es un útil señuelo que nos sacará de más de un apuro.



EL PRÓLOGO es espectacular y está a la altura de otros grandes como el de *The Last of Us*.







la pena que lo descubráis por vosotros mismos, pero sabed que se trata de una demostración de intenciones a todos los niveles, especialmente gráfico y argumental: un espectáculo intrigante digno de los mejores momentos de Kojima, adornado con efectos visuales a un nivel sin igual.

El apartado técnico es sencillamente excepcional, y si ya luce bien en imágenes estáticas, en movimiento gana enteros. A destacar, especialmente, el rango de visión: veremos elementos a una distancia prodigiosa, fundamental para planificar maniobras de infiltración. Curiosamente, el final del nivel introductorio marca un punto de inflexión dentro de la propia aventura: las escenas de vídeo de larga duración, seña de identidad de la saga, se ven reducidas drásticamente a partir de ese punto, tanto en cantidad como en duración. En *The Phantom Pain*, sólo las veremos en momentos puntuales ¡y algunas están bien escondidas! Y no es el único cambio significativo que introduce esta entrega.

THE PHANTOM PAIN ES EL CANTO DE CISNE DE HIDEO KOJIMA

➔ EL MUNDO ABIERTO CAMBIA POR COMPLETO las bases de la infiltración, moldeando la experiencia a gusto del jugador: podemos decidir cómo afrontamos las misiones (sigilo, acción pura y dura...), pero también en qué orden y en qué momento del día. Además, entra en juego el factor aleatorio de la climatología: las tormentas de arena pueden cambiar el curso de una misión en un abrir y cerrar de ojos, y el sonido de la lluvia dificulta la detección de los enemigos. La libertad es una de las máximas de *MGS V*, y se ve reflejada en la gran variedad de situaciones que podemos experimentar: siempre hay algo nuevo que probar, objetos y armas con los que trastear, sorpresas por descubrir...

En nuestras más de 14 horas, no hubo ni un sólo momento en que el ritmo decayese o el aburrimiento se apoderase de nosotros, aun cumpliendo misiones con objetivos similares. Y hablando de objetivos, cada misión contiene varios ocultos que se desbloquean al finalizarlas, fomentando su rejugabilidad. La cantidad de trabajos disponibles es digna de mención: nosotros llegamos hasta la número 26 de la historia principal, y estamos

A GUSTO DEL JUGADOR

¿Sigilo puro? ¿Acción desenfrenada? Las posibilidades para superar cada situación son prácticamente infinitas.



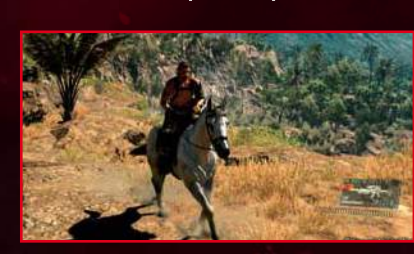
SILENCIO. Completar las misiones sin ser vistos no solo nos otorga una mejor puntuación. También nos hace sentir como auténticos espías.



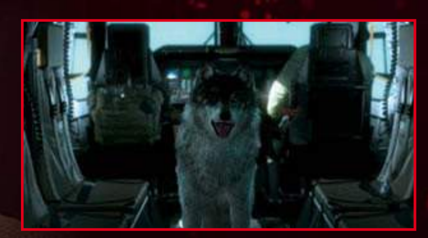


NO ES INFILTRACIÓN DE UN SOLO HOMBRE

El llanero solitario tiene los días contados: los acompañantes cambian por completo el sistema de juego.



D-HORSE. Nos acompaña desde el inicio de la aventura, y es perfecto para recorrer distancias a gran velocidad. Su capacidad ofensiva se reduce a... defecar.



D-DOG. Más conocido como DD o Diamond Dog, este lobo es capaz de marcar a los enemigos con su olfato o degollar cuellos con un cuchillo. Además, es adorable.



QUIET. Es complicado conseguir sus servicios, pero la francotiradora se destapa como uno de los aliados más versátiles en combate gracias al amplio abanico de órdenes.



SKULL FACE REGRESA para ponernos las cosas difíciles. Sin embargo, su papel en la aventura es tan misterioso como su identidad...

PASATIEMPO. Cuando usamos el cigarro fantasma, el tiempo avanza a toda velocidad... ¡y la ruta de las patrullas enemigas cambia por completo!



A TIRO LIMPIO. Si nos detectan y no tenemos donde escondernos, nos tocará sacar la artillería pesada. Pero la supervivencia no está garantizada...



¡GALLINA! Si morimos demasiadas veces, el juego nos ofrecerá utilizar este simpático gorro que evita que nos detecten un máximo de 3 veces.

LA SANGRE recubre a Snake a medida que recibe daño, pero puede 'limpiar sus pecados' en la ducha portátil de Mother Base.

PERSONALIZACIÓN. Desde esta pantalla elegimos armas, traje, equipo, compañero, vehículo...

convencidos de que nos quedó mucho juego por recorrer. Y también tenemos las Operaciones Secundarias, en cuya lista llegamos a ver números de tres cifras. Todas las misiones están presentadas como si de un capítulo de una serie de televisión se tratase, e incluyen su propia secuencia de créditos con los nombres de los actores de doblaje, productor, director... Pero no os preocupéis, porque dura sólo unos segundos y se puede saltar pulsando un botón. Al terminar, también se evalúa nuestra actuación y obtenemos una calificación acorde al número de enemigos eliminados, alarmas disparadas, tiempo de finalización... Si jugasteis a *Peace Walker* todo esto os resultará familiar, y es que *TPP* toma muchas ideas introducidas por el título originario de PSP y las expande de forma colosal. Uno de esos conceptos recuperados y llevados al límite es Mother Base.

BIG BOSS SE CONVERTIRÁ EN UN DEMONIO... LITERALMENTE

→**NUESTRA BASE DE OPERACIONES ES UNO DE LOS LUGARES** que visitaremos más a menudo, ya sea para aumentar la moral de nuestras tropas (importantísimo si no queremos que deserten) o para invertir en desarrollo. Al igual que en el mencionado Peace Walker, en TPP la organización está dividida en departamentos: I+D, equipo de inteligencia, unidad de combate, equipo médico... Dependiendo de las habilidades y el número de soldados que asignemos a cada uno de ellos, obtendremos distintos beneficios,

MOTHER BASE, DULCE MOTHER BASE

La base de DD es nuestro hogar... ¡y hay que defenderla con uñas y dientes!



POCO A POCO. Empieza siendo una pequeña plataforma petrolífera en mitad del mar, pero se convertirá en una verdadera base de operaciones.





VUELVEN LOS 80. Encontraremos cintas con canciones clásicas que podemos recuperar para escuchar en cualquier momento.



OPERACIONES SECUNDARIAS

Hay cientos de ellas y nos recompensan con jugosas mejoras. ¡Algunas forman parte de la historia principal!



INTÉRPRETE. Al llegar a Afganistán, no comprendemos el idioma enemigo. Debemos capturar a un soldado que sirva como traductor para todas sus conservaciones.



PRÓTESIS. El científico que creó el brazo biónico de Snake ha sido secuestrado. Si lo salvamos, podremos desarrollar un radar, mejoras de precisión, golpe aturdidor...



¿¡PERO QUÉ!? Kojima no ha dudado en imprimir su humor en cada rincón: fijaos en esta despampanante mejora para cajas, que atraerá a los soldados como moscas...

como mejor equipo o información detallada sobre la posición del enemigo en el campo de batalla. Es una idea que funciona muy bien y nos hace sentir líderes de nuestra propia milicia particular, pero sobre todo abruma por la ingente cantidad de opciones que presenta; no exageramos si os decimos que hemos llegado a tener la sensación de estar ante un juego con el mismo nivel de complejidad que RPGs de la talla de *Skyrim* o *The Witcher*. La sensación de estar ante una obra de proporciones épicas es constante, y abandonamos los estudios de Konami con la sensación de no haber visto ni la mitad de todo lo que *The Phantom Pain* tiene que ofrecer. El 1 de septiembre, cuando se ponga a la venta, será mejor tomarse unos cuantos días libres (o unas buenas vacaciones), porque tenemos horas y horas y horas de juego por delante.

TÉCNICAMENTE, ES DE LO MEJOR QUE HEMOS VISTO ESTA GENERACIÓN

➔ **CON TANTOS CAMBIOS,** es posible que los veteranos de la saga se sientan escépticos ante todas estas novedades, que parecen desvirtuar su espíritu de siempre. Pero nada más lejos de la realidad: *MGS V The Phantom Pain* es puro *Metal Gear*, y presume de una historia apasionante, cargada de giros de guión inesperados, momentos de acción con muchísimo énfasis en la infiltración y ¡batallas contra jefes finales! No podemos contaros nada al respecto, pero alucinaréis con algún que otro combate que es todo un homenaje a una de las batallas más legendarias de la saga... Y no nos olvidemos del "toque Kojima": el juego está plagado de pequeñas referencias e "idas de olla" que conseguirán sacaros una sonrisa... o dejaros boquiabiertos.

En definitiva, *The Phantom Pain* nos ha encantado; mezcla a la perfección todos los elementos típicos de *Metal Gear* con un desarrollo que ofrece libertad sin parangón, manteniendo la esencia y con una cantidad de contenido que nos tendrá pegados al mando durante meses si queremos ver el 100% de la aventura. ¿El mejor juego de la generación? Es pronto para hacer tamaña afirmación, pero tiene potencial de sobra para convertirse en el mejor *Metal Gear* de la historia. ■

AL VUELO. Utilizando el Sistema Fulton reclutamos nuevos soldados, y cada uno tiene sus propias habilidades y estadísticas: no hay dos iguales.



ZOOLÓGICO. Una vez capturados, los animales son llevados hasta nuestra plataforma de conservación. ¡Y nos dan un dinerillo por las molestias!



¡ES LA GUERRA! Es posible asaltar las MB de otros jugadores o ser asaltados. Pero si queremos tranquilidad, podemos desactivar esta opción.


STREET FIGHTER ®
V

PS4 - PC · Capcom · Comienzos de 2016

LA LUCHA RECUPERA SU 'PUNCH'

¿Cansados de "Supers", "Arcade Editions" y demás? Tranquilos, *Street Fighter* decide renovarse y da el salto a su quinta entrega numerada. Tanto los personajes como sus movimientos y control han evolucionado...

Hace un tiempo que los fans de la lucha andan con la mosca detrás de la oreja. *Street Fighter IV*, el juego que había revolucionado el género, se había convertido en una sombra de sí mismo a base de lanzar conversiones, ediciones Súper, Ultra... Por suerte, ha llegado el momento del cambio. *Street Fighter V* está a menos de un año de distancia y nosotros hemos sido de los primeros en "catarlo": viajamos a Londres para probar una versión con 6 luchadores y modo Versus (por supuesto, habrá muchas novedades en el futuro).

Hasta hace poco, solo se sabía de la existencia de Ryu, Chun-Li, Bison y Charlie Nash en este juego, pero en la conferencia de Sony en el E3 se anunció que Birdie y Cammy se unían a la fiesta. Aunque la cosa va tomando forma, seguimos a la espera de algún personaje nuevo... pero no os preocupéis, que ya hay muchas novedades para explicar. En un primer vistazo, puede parecer que el sistema de control (lucha 2D pura y dura, por mucho que la cámara rote y haga zooms en ciertos ataques) es idéntico al de *Street Fighter IV*, pero en realidad hay muchos matices a tener en cuenta.

→**LAS BARRAS DE LA INTERFAZ** suponen el cambio más notorio. Sí, tenemos la de salud, pero debajo vuelve una vieja conocida: la de resistencia, que ya vimos en *Street Fighter III*. Cuando esta se llena, a base de recibir golpes, sabéis lo que toca: ¡estrellitas y vulnerabilidad total durante unos segundos! En la parte inferior de la pantalla hay dos barras: la más corta, de color rojo, se llama V-Gauge y se rellena al recibir golpes. Aquí está la clave de esta entrega, pues con ella podemos sacarnos de la manga 3 ventajas muy interesantes. La primera es el V-Reversal: un contraataque que deja



LA ESPECTACULARIDAD GRÁFICA se deja notar, sobre todo, en los efectos especiales y los luchadores. Su modelado y animaciones son nuevos.



LOS MOVIMIENTOS DE CÁMARA durante las Critical Arts serán tan espectaculares como siempre. Habrá nuevas estelas y distorsiones.

EL ESQUEMA de control no varía: 3 puños y 3 patadas. Al pulsar 2 botones a la vez activaremos las ventajas de la V-Gauge o las Critical Arts.

¡YA LO HEMOS PROBADO!



EL CONTROL es tan fluido como en las entregas previas, pero hay que ser más "estrategas" en los combates por el uso de la V-Gauge. Lo probamos tanto con DualShock 4 como con Arcade Stick y en ambos casos es muy cómodo. Hay matices, pero es como estar en casa.

al rival muy tocado, si pulsamos delante y tres botones justo en el momento en el que nos golpean. Sí, se parece a los parrys de *Street Fighter III*. Al ejecutar este movimiento, drenamos un buen bocado de la V-Gauge. La segunda ventaja se llama V-Skill. También resta una porción de la barra y se trata de un movimiento único del luchador, que pilla por sorpresa al rival. Puede ser un ataque especial o algún tipo de finta. Por ejemplo, Nash se teleporta al otro lado del rival. Para terminar, tenemos el V-Trigger: durante unos segundos, el luchador entra en un estado especial en el que puede hacer más daño, lanzar golpes más rápido, ser más ágil... Esos segundos son de oro, ¡aprovechadlos antes de que drenen toda la V-Gauge!

Debajo de la V-Gauge, tenemos la barra de EX. Si usamos una porción, podremos lanzar versiones mejoradas de nuestros súper golpes. Si está llena (a base de atacar al rival), podremos ejecutar las Critical Arts, súperataques que roban casi media barra al rival. Eso sí, en esta entrega nos despedimos de los Focus Attacks...

➔**LA SENSACIÓN** al probar todos estos cambios, junto a las ligeras variaciones de los luchadores (Nash ya no es tan "tipo Guile" en el control, por ejemplo), es de estar con el juego de siempre, pero con algo diferente. Ese "algo" está, como decimos, en los pequeños matices, pero en conjunto se ha dado pie a un *Street Fighter* más estratégico, aun sin perder velocidad. Los golpes son tan sencillos de ejecutar como siempre, pero entender los puntos fuertes y flacos de cada uno para aprovecharlos en un duelo a muerte supone todo un arte.

➔**EL APARTADO TÉCNICO** tiene como principal valor el rendir a 1080p y 60 frames por segundo constantes. Los modelos de los personajes son completamente nuevos y tienen un punto más agresivo. A ello también ayuda el que hayan "envejecido" un poco. Bison ahora es canoso, y Birdie... ¡menuda panza gasta Birdie! Sus animaciones y los giros de cámara son tan impactantes como recordamos en *Street Fighter IV*. Por ahora, solo conocemos 2 escenarios: Inglaterra y China. Su nivel de detalle es muy grande (ojo, que podéis ejecutar un "remate de escenario" si golpeáis en puntos concretos del mismo), pero ni la iluminación ni la representación del público nos parecen tan potentes como cabría esperar de la next gen. En cuanto al online, la nueva tecnología Kagemusha promete duelos con total ausencia de lag. ¡Y ojo, que los usuarios de PS4 y PC podrán pelear entre sí! ¿No se os tensan los músculos de la emoción? ■

■ SON COMBATES MÁS ESTRATÉGICOS, AUNQUE SIN PERDER VELOCIDAD ■



ACTIVAR EL V-TRIGGER puede dar pie a resultados muy variados. ¡Los ataques de Ryu se vuelven eléctricos!









CAMMY

Ha cambiado poco, pero su Hooligan Combination sigue siendo versátil y letal. No os despistéis en los saltos: puede lanzar un Cannon Strike.

HERE COME NEW CHALLENGERS!

BIRDIE

¡Cómo ha engordado! Sus ataques de la V-Gauge se basa en los snacks que toma en combate. Si toma un chili, ¡su ataque aumenta una barbaridad!



BATTLEBORN™

HÉROES AL ESTRELLATO

La última estrella del universo agoniza sin remedio, pero, como si del Equipo A se tratara, un grupo de héroes está dispuesto a hacerla pervivir a toda costa, porque la leyenda cuenta que es la sucesora de Pandora.

PS4 - Xbox One - PC ■ 2K ■ Invierno de 2015

Hablar de Gearbox es hablar de *Borderlands*, pero el estudio texano no quiere encasillarse y ha decidido dar el salto a la nueva generación con *Battleborn*, una nueva IP con la que, paradójicamente, busca hacer lo mismo que ya hizo con la "pandorana": dar aires renovados al ámbito de los disparos en primera persona tendiendo puentes hacia otros géneros, con el multijugador como protagonista.

El argumento nos llevará a Solus, la última estrella que queda con vida en un universo que agoniza. Como no podía ser menos, allí habrá gentuza que tratará de usar los recursos naturales para su propio beneficio, lo que obligará a una serie de héroes a dejar a un lado sus diferencias para garantizar la supervivencia. En total, habrá veinticinco héroes jugables, cada uno de los cuales tendrá un arma distinta, que no se podrá cambiar por ninguna otra, y tres habilidades especiales de uso limitado. Hay muchas cosas que recuerdan a *Borderlands*, indudablemente, pero *Battleborn* tendrá su propia identidad.

➔ **LOS PERSONAJES** serán la piedra angular del juego, al que Gearbox califica como un "hero-shooter". Esto significa que, aunque el desarrollo será en primera persona, no todo serán tiros. Habrá personajes que manejarán armas de fuego (con munición infinita), sí, pero también habrá otros más enfocados al cuerpo a cuerpo, con armas como hachas, katanas, kunais, floretes... De hecho, en Gearbox son muy amantes de la lucha (damos fe de ello, porque fuimos testigos cuando visitamos el estudio hace unos años) y la idea era que el plantel de personajes se asemejara al de un título de esa especialidad.

Battleborn estará muy enfocado al multijugador, pero irá mucho más lejos ▸▸

MEZCOLANZA DE EXPERTOS

Tras insuflar aire fresco al sobreexplotado género del shooter con *Borderlands*, Gearbox vuelve a la carga con otra IP que combina disparos con elementos de otros géneros para ofrecer una experiencia inaudita.


LUCHA Y BEAT'EM UP. Habrá 25 personajes de serie, cada uno con un estilo muy diferenciado. Muchos no tendrán armas de fuego, sino que se valdrán del cuerpo a cuerpo, con armas blancas.


ROL Y MOBA. El sistema de experiencia se reseteará al término de las misiones. Habrá diez niveles, de modo que, en cada uno, tocará elegir entre dos mejoras muy diferentes.

■ GEARBOX CALIFICA AL JUEGO COMO UN "HERO-SHOOTER" ■

LA ESTRELLA SOLUS está agonizando y sólo un grupo de héroes unidos puede salvarla.



LA HABILIDAD ULTIMATE será muy poderosa, pero el tiempo de recarga será directamente proporcional.

EL ESTILO VISUAL, que se apoyará en el motor Unreal, estará marcado por un gran colorido.

que *Borderlands*, pues incluirá tanto opciones cooperativas como competitivas. La campaña tendrá la peculiaridad de que admitirá hasta cinco jugadores, cuando el número máximo en casi cualquier juego suele ser de cuatro. En cuanto a los modos competitivos, se enfrentarán dos bandos de cinco jugadores, con una gran presencia de "minions", es decir, unidades manejadas por la IA, como ya sucedió en *Titanfall*. De momento, se han confirmado tres modos: Incursión, Fusión y Devastación. En el primero, habrá que tomar la base del otro bando, que estará protegida por dos arañas gigantescas. En el segundo, deberemos dirigir a nuestros "minions" hasta un punto concreto. Finalmente, el tercero será el típico modo de dominio, en el que deberemos tomar tres puntos del escenario para sumar puntos para nuestra escuadra. Eso sí, habrá que ver cómo funciona el equilibrio entre los personajes basados en armas de fuego y los de armas blancas, para que no resulte injusto.

➔**GRÁFICAMENTE,** el juego será una explosión de color. El estilo recordará un poco a *Borderlands* (¿hay algo que no recuerde a él?), pero el "cel shading" estará menos acentuado, pues no habrá líneas negras para delimitar los contornos de los personajes. No obstante, la palma se la llevará la dirección artística, ejemplificada en los veinticinco personajes controlables, a cada cual más carismático y peculiar.

Lo mismo sucederá con los escenarios, que serán muy variopintos y que variarán entre la campaña y los modos competitivos. El sentido del humor, marca de la casa de Gearbox, tampoco faltará a la cita. Del guión se ha ocupado Aaron Linde, que ya trabajó en *Gears of War 3* y *La Tierra-Media: Sombras de Mordor*.

Sólo falta por saber cuál será la fecha de lanzamiento. 2K la ha fijado en "invierno de 2015", pero eso es como no decir nada. Podría ser a finales del año corriente (noviembre-diciembre) o a finales del año fiscal 2015 (enero-febrero-marzo de 2016). Habrá que ver por qué apuesta la compañía, que ya tiene fijados *NBA 2K16* (29 de septiembre) y *XCOM 2* (noviembre).

Lo que hemos visto de *Battleborn* hasta ahora nos ha dejado un gran sabor de boca. La sombra de *Borderlands* es muy alargada, pero estos veinticinco héroes tienen potencial para hacer cosas grandes, y el pedigrí de Gearbox en la industria no es baladí. ■

QUINTETOS DE PODER ILIMITADO

Se podrá jugar en solitario, pero la gracia estará en el multijugador, que incluirá tanto opciones cooperativas como competitivas.



CAMPAÑA. Hasta cinco jugadores podrán juntarse para repartir leña, con un desarrollo que, pese a tener un hilo narrativo, estará estructurado en misiones independientes.



INCURSIÓN, DEVASTACIÓN Y FUSIÓN. Se han confirmado tres modos competitivos. Las partidas serán de cinco contra cinco, a lo que se añadirá la presencia de "minions".



GUERREROS SINGULARES

El plantel estará compuesto por veinticinco personajes, y Gearbox ya ha revelado a los diez primeros. Será importante tener dominio de más de uno, pues no habrá posibilidad de que dos jugadores manejen al mismo a la vez.

OSCAR MIKE

Su arma principal será un rifle de asalto, lo que lo hará de él un personaje equilibrado. Su habilidad definitiva consistirá en solicitar un devastador ataque aéreo sobre una zona.

MONTANA

Su ametralladora lo convertirá en una mala bestia, y podrá realizar un salto por el aire para caer con fuerza y generar una potente onda expansiva.

MIKO

El lanzamiento de kunais será su forma de atacar, pero estará más centrado en labores de curación. Podrá tirar su cabeza y usarla como fuente sanadora.

MARQUIS

Este aristócrata-robot tendrá una pistola que se podrá convertir en un rifle de francotirador. Por otro parte, podrá lanzar una lechuza para que patrulle por el cielo y se abalance contra los enemigos a los que vea.

CALDARIUS

Este cíborg tendrá una pistola y una pequeña espada, pero su característica más llamativa será, sin duda, el uso de una mochila propulsora para volar.

THORN

Esta arquera será una garantía desde la larga distancia, y tendrá la habilidad especial de invocar a una bestia para que la ayude cebándose con los enemigos.

PHOEBE

Esta damisela utilizará floretes como armas, con una gran capacidad para contraatacar. Además, podrá teletransportarse por el escenario.

RATH

Las katanas serán la forma de vida de este vampiro-samurái, que tendrá como habilidad definitiva un mortal baile de tajos y cuchilladas.

BOLDUR

Un enano-vikingo no es nadie sin un hacha, así que este personaje estará centrado en la lucha cuerpo a cuerpo. El escudo le será útil para golpes especiales.

REYNA

Esta mujer empleará una pistola, pero su mayor cometido en el campo de batalla será proveer de escudo a sus compañeros, hasta los que podrá teletransportarse.

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 96

BATMAN ARKHAM KNIGHT. El Caballero Oscuro cierra su trilogía con un título sorprendente, terriblemente divertido e impecable técnicamente. ¿El mejor juego de la nueva generación?



PÁGINA 102

YOSHI'S WOOLLY WORLD. Yoshi protagoniza en solitario el plataformas 2D más entrañable y bello del año.



PÁGINA 108

LEGO JURASSIC WORLD. Revive la trilogía original y la nueva peli con toda la diversión de los juegos LEGO.

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas, lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un parcial de 90 en el apartado de "Gráficos" en un juego de PS4 o Xbox One no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii U (o en las consolas portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Los apartados de diversión y la duración sí que se miden igual en todas las consolas.



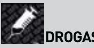














16 ■ Aventura de acción ■ Warner Bros ■ 1 jugador
■ Castellano ■ 59,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

La gran noche del Caballero Oscuro

BATMAN ARKHAM KNIGHT


1

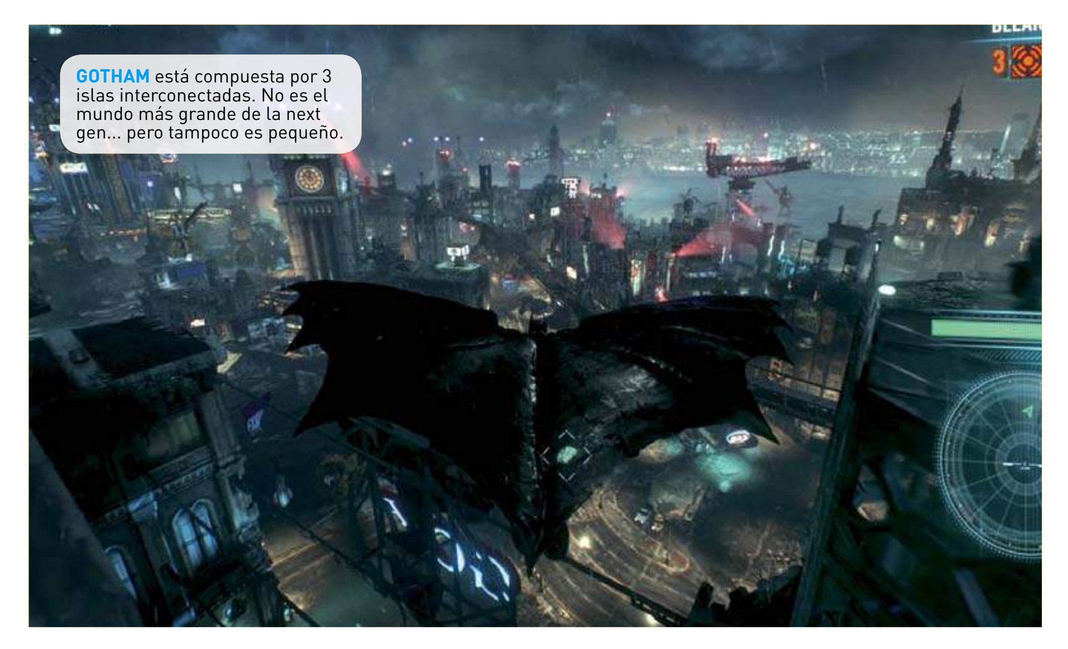
Rocksteady cierra su serie Arkham de la única manera posible: con un "BLAM" y un "POW" que resonarán por mucho tiempo, hasta en el último rincón de Gotham.

■ **TRAS DOS PRIMERAS ENTREGAS SOBERBIAS** rubricadas por Rocksteady, y una tercera que, aunque continuista, consiguió aportar su granito, la serie *Arkham* se ha convertido por derecho propio en el mejor exponente de los videojuegos basados en superhéroes. Su capacidad para recrear el desquiciado universo y los personajes que ideó Bob Kane no tiene igual. Una saga que ahora se cierra de la mejor manera posible, por todo lo alto y que, al mismo tiempo es capaz de permanecer fiel a sí misma e innovar en aspectos clave. Un desenlace repleto de toques geniales que en muchos casos omitiremos para no arruinar la experiencia a nadie, porque, no os engañéis, estamos ante uno de los candidatos a juego del año.

→**ARKHAM KNIGHT NOS PLANTEA UNA NUEVA NOCHE** de caos en Gotham. Con el Joker fuera de juego, el Espantapájaros recoge el testigo como villano principal y conjura a otros archienemigos de Batman, como Dos Caras, el Pingüino, E. Nigma o Hiedra Venenosa para acabar de una vez por todas con el Caballero Oscuro. ¿El plan para atraerlo? Liberar una nueva y letal toxina. Así, tras un pequeño test, el terror se apodera de las calles, Gotham queda desierta -salvo de gentuza- y el Caballero Oscuro se enfrenta a una nueva y larga noche para detener a los artífices del plan. Pero en esta ocasión, algunas cosas han cambiado... y para bien. La base de anteriores entregas está ahí desde el primer minuto: la forma de movernos por la ciudad, el sistema de combate (empezamos con bastantes gadgets conocidos), los







GOTHAM está compuesta por 3 islas interconectadas. No es el mundo más grande de la next gen... pero tampoco es pequeño.



LOS MODELOS de los personajes son increíbles, como este de Harley Queen. Algunos, además, son muy expresivos.



EL NIVEL DE DETALLE es tan genial como enfermizo. El Batmóvil se ensucia, deteriora... como el traje de Batman.

El mejor amigo del murciélago

No es otro que el Batmóvil. El vehículo del juego es el verdadero protagonista y está presente en casi todos los mejores momentos del juego. Además de ser un veloz vehículo (capaz de arrasar con columnas y esquinas de la ciudad), también es un destructivo tanque para repeler drones.

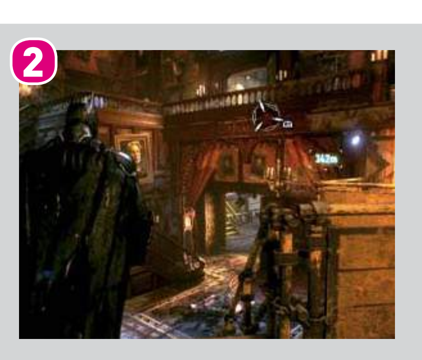


DOS MODOS. Presionando L2 activamos el modo tanque, recomendable para luchar contra drones, usar armamento o el cabestrante (o cable).



PUZLES. También juega un papel central en nuestro avance, bien despejando obstáculos con sus armas, tirando paredes abajo, etc.

2



GOTHAM, NO TE RECONOZCO...

Para cerrar la trilogía *Arkham*, Rocksteady ha rediseñado la ciudad, compuesta ahora por 3 islas conectadas por puentes...

1. ¡CIRCULEN! Como en otros juegos en mundo abierto, una vez fijado un objetivo, de forma automática el juego nos mostrará la ruta óptima... aunque siempre podremos ir tirando de Batgarra y planeando...

2. NEXT GEN. El nivel de detalle que encontraréis en la ciudad está a un nuevo nivel. La incesante lluvia (con comportamiento realista), los efectos de luz, de partículas... el juego luce de miedo, y lo explota a conciencia. Y ya ni hablamos de los interiores...

modos Detective o Depredador... Vamos, que si conocéis la serie, en un minuto te sentirás como en casa. Pero, dadle menos de una hora y el juego introduce el elemento que hace que *BAK* sea una experiencia muy distinta, con un regusto jugable diferente, que además huye de la sensación continuista de *Origins*. Sí, nos referimos al Batmóvil. Si lo hubieran titulado *Batmóvil Arkham Knight* tampoco nos hubiera extrañado, ya que el vehículo es casi tan importante como el propio héroe. No solo es un veloz vehículo para recorrer la ciudad a toda pastilla o superar algunos desafíos de E.Nigma o incluso tareas opcionales o desafíos RA (que vuelven). No. Su papel en el juego va más allá, incluso afectando al diseño de las misiones principales y que, gracias a funciones como su manejo remoto, es una pieza más en los puzles.

➔SU INTEGRACIÓN EN EL JUEGO ES TOTAL, con tareas específicas que solo podemos cumplir con el coche (como desactivar unas minas), sin olvidar que, además, tiene dos modos de manejo: ▸▸



Batman

El Caballero Oscuro no está solo en esta aventura: Robin, Nightwing y Catwoman lucharán literalmente a su lado.

Adelante "gachetobrazo"

Arkham Knight rescata la gran mayoría de gadgets de Batman, desde las granadas congelantes al disruptor, muchas con nuevos trucos. No hay muchas novedades, aunque alguna interesante...



NUEVOS USOS. El disruptor inutiliza cajones de armas, el pirateador anula drones o los vuelve contra su "piloto"... casi todos tienen nuevo uso.



SINTETIZADOR DE VOZ. Bien avanzada la trama podemos recrear digitalmente la voz de algunos personajes, a través de un minijuego. Imaginad el uso...



EL BATMÓVIL está presente hasta en el combate a pie. Encadena un combo cerca de él... y activa un remate especial.



EFECTOS DE LUZ, PARTÍCULAS, entornos con zonas que podemos destruir... el juego es un verdadero espectáculo.



BATMAN Y CATWOMAN deberán cooperar para resolver los retos de enigma, algunos pensados para el Batmóvil.



PULSANDO DERECHA en la cruceta accedemos a todas las tareas disponibles. Para ver el final bueno, 100% en todo...



ENCADENAR varias bajas en el modo Depredador ya es posible gracias al factor intimidación. El sistema es tan sencillo como espectacular...

Harley

La desquiciada amante de El Joker también se une a la cacería de Batman. Su modelo luce mejor que nunca...

presionando L2 se transforma en un "tanque", cambiando por completo su control -es más ágil- y el armamento que podemos utilizar, además de disponer de un cable (o cabestrante) para destruir ciertas paredes, manipular mecanismos como ascensores y más "cosillas".

Y tranquilos, que en modo "coche" podemos lanzar unos cohetes, e incluso embestir lateralmente (hay momentos que recuerdan a *Burnout*), aunque no vamos a engañar a nadie: al principio, cuesta hacerse un poco con el control del vehículo, ya que tiende a derrapar demasiado (y arrasar con lo que se ponga por delante). Aún así, el Batmóvil logra minimizar la sensación de "déja vù", al no tener que combatir a pie mientras recorremos la ciudad (aunque sigue teniendo mucho peso).

HABLANDO DE LAS PELEAS CUERPO A CUERPO, también hay novedades, como nuevos tipos de enemigo (un saludo para los médicos que reviven a los caídos y electrifican a los soldados) o, en ciertos momentos, poder alternar el control con otro personaje (Catwoman, Robin y Nightwing), con el que incluso podemos reali-



EL DOBLAJE es fabuloso, con voces muy conocidas de series de TV y cine. Eso sí, alguna como la de Nightwing no nos convence...







■ ROCKSTEADY CIERRA SU TRILOGÍA CON UN TÍTULO DISEÑADO PARA SORPRENDER ■





VUELVEN LOS MENÚS para mejorar habilidades, de personajes descubiertos, el mapa (ahora en 3D), los informadores de Riddler...

Detalles para sorprender...

Algunos detalles de *Arkham Knight* marcan distancias con sus predecesores y refinan la jugabilidad.



TAG-TEAM. En ciertos puntos nos acompaña un aliado. Con L1 cambiamos y realizamos ataques conjuntos.



INVESTIGACIÓN. Buscar pistas en los vídeos de las cámaras de seguridad, o superar otros minijuegos específicos.

zar acciones conjuntas. Tampoco faltan "Los Más Buscados", historias paralelas que se centran en algunos de los personajes clave del universo Batman, como el Azrael, Pinguino o Dos Caras (hay más, pero preferimos dejar las sorpresas para el jugador). Estas tareas suelen centrarse en un área específica del héroe, como el combate, marcar un objetivo móvil y seguirlo por la ciudad, buscar pistas con el modo detective, etc.

Además, hay más tareas como los clásicos desafíos de Realidad Aumentada, rescatar bomberos u otros, como desactivar minas, desmontar puestos de control y torres de vigilancia, que están ligados a otra de las novedades del juego: el caballero Arkham, un personaje creado para la ocasión, que comanda unas ultramilitarizadas tropas desplegadas por Gotham para servir al Espantapájaros, y que mantendrá la incógnita de su verdadera identidad durante casi toda la aventura.

Como hemos dicho, no vamos a desvelar nada sobre la trama, pero hay muchas sorpresas. Es como si todos estos años, Rocksteady se hubiera guardado los mejores guiños, las mejores frases y las situaciones más inesperadas para soltarlas todas de golpe en un juego. También les honra haber cogido algunos elementos de *Origins*, como el personaje de Luciérnaga o rebobinar en el modo detective durante algunas investigaciones... aunque no es menos cierto que hemos echado en falta algún gran duelo 1 contra 1, al estilo del que superamos con DeathStroke en *Origins*. Los combates contra jefes aquí o bien se superan con el sigilo o bien con el vehículo... o incluso tratando al jefe en cuestión como un enemigo "normal" más. Es uno de los pocos lunares que tiene el juego, pero que puesto junto a todo lo demás, no desmerece en absoluto el conjunto.

→SUPERAR LA AVENTURA DA PARA UNAS 12-15 HORAS, aunque no es menos cierto que si solo nos centramos en la trama pincipal (podemos acceder a todas las tareas activas pulsando derecha en la cruceta), nos estaremos perdiendo casi la mitad del juego. Sirva como ejemplo Riddler: sus misiones de Los Más Buscados giran en torno a salvar a Catwoman salvando complejos puzles y demoníacas carreras en las que, ▶▶

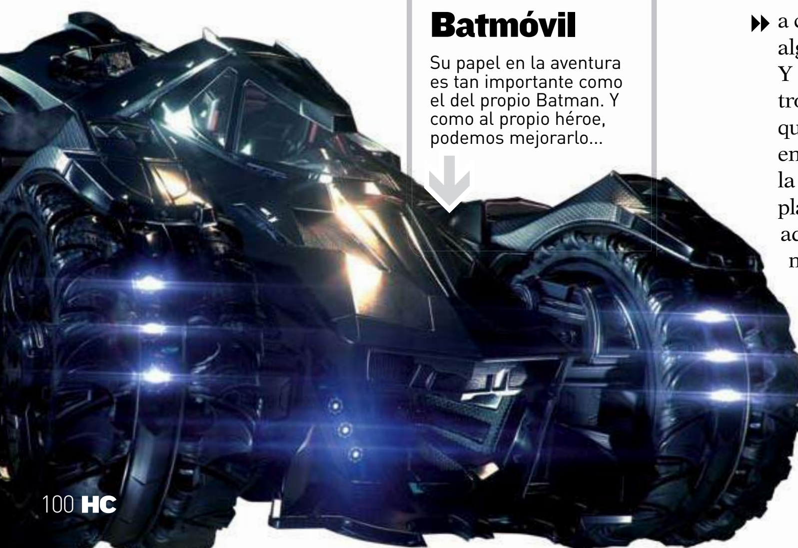


Los más buscados vuelven con tareas muy específicas...

RIDDLER, DOS CARAS, El Pingüino, Luciérnaga y otros villanos que no desvelaremos protagonizan sus propias misiones aparte de la principal. Rastrear coches hasta su guarida (con alijos de armas a destruir), superar circuitos repletos de trampas y enrevesados puzles o perseguir o persecuciones a toda pastilla son algunas de ellas...







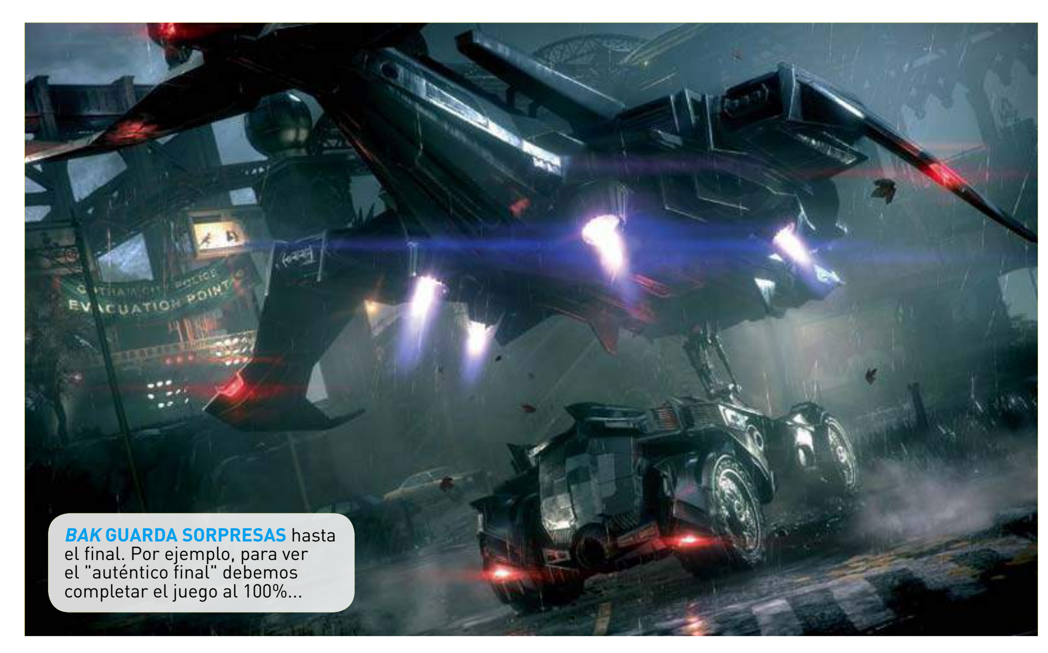
Batmóvil

Su papel en la aventura es tan importante como el del propio Batman. Y como al propio héroe, podemos mejorarlo...

a cada vuelta, el circuito presenta algún cambio aún más peligroso. Y eso sin contar los más de 200 trofeos de E. Nigma, los acertijos que nos invitan a buscar algo en el entorno... Es solo un ejemplo de la rica y variada experiencia que plantea *BAK*. Una experiencia que además puede presumir de ser la más impresionante técnicamente de cuantas hemos visto en la nueva generación. Vale que no se mueve a 60 frames... pero ofrece un espectáculo y un nivel de detalle que literalmente está en otra liga. Los efectos de la tormenta, el agua, como se deslizan las gotas por la capa, los modelos... Al principio puede parecer que no está muy lejos de los juegos de PS2 (que eran excepcionales), pero solo hace falta fijarse un pelín para comprobar que ni siquiera los dos juegos más laureados, *Bloodborne* y *The Witcher*, se acercan. Eso sí, en algún duelo con mucha explosión el juego petardea... pero solo en un par de momentos puntuales.

➔Y ESO POR NO HABLAR DEL SOBERBIO DOBLAJE, que sigue la tónica general de la serie *Arkham* (aunque la voz de Night-





***BAK* GUARDA SORPRESAS** hasta el final. Por ejemplo, para ver el "auténtico final" debemos completar el juego al 100%...





■ *ARKHAM KNIGHT* ES, HOY POR HOY, EL JUEGO MÁS VISTOSO DE LA NEXT GEN ■





MUCHO POR HACER (Y VER). Visores de modelos, bocetos, trajes, Nueva Partida +, los desafíos RA con marcadores online...

Es hora de liberar Gotham

El despliegue militar del caballero Arkham deja una ciudad más peligrosa. Hay puestos de control, torres de vigilancia, minas diseminadas por la ciudad, drones de diversos tamaños y poder armamentístico. Algunos de estos casos cuenta con sus misiones en "Los Más Bucados", y superarlas nos permitirá movernos más fácilmente por las 3 islas de Gotham.



MINAS. Cuentan con su propio minijuego, primero para infectarlas con un virus y luego desactivarlas. Entre medias, tendremos que repeler drones.



TORRES. Cuentan con nidos metralletas defensivas y soldados. Para inutilizarlas, debemos acabar con un terminal usando explosivo...



CONTROLES. Identifica y derrota al cabecilla para destruir su mando remoto y bajar las barreras defensivas que cortan las calles.

wing, interpretado por Fernando "Sheldon" Cabrera, no termina de convencer). El resto, sublime... aunque algunos actores hagan más de un papel o pongan su voz a soldados o matones genéricos.

Todo esto deja uno de los mejores juegos de esta generación. Un título soberbio en lo técnico, muy divertido en lo jugable y que, además, pese a ser el cuarto juego de una serie, ha logrado renovarse lo suficiente para sentirse como algo fresco. Llevo más de 30 horas en Gotham y aún quiero regresar a sus calles. Ese es el mayor de sus logros: divertir a lo grande. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Trama, sorpresas,** doblaje, diversión... es más fácil decir todo lo bueno.

■ **El Batmóvil:** manejarlo es brutal y evita la sensación de "déjà vu", de que el juego no sea "más de lo mismo".

Lo peor

■ **Le falta "épica",** como un duelo como el Deathstroke en *Origins*, para tener un 99.

■ **El control del batmóvil** se hace durillo de primeras. Y los petardeos en un par de momentos contados.

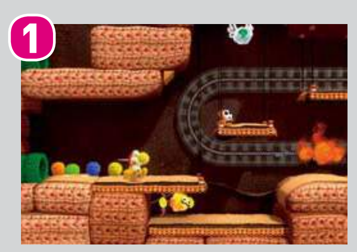
Alternativas

- **Cualquiera de los *Arkham*** anteriores, aunque ninguno es tan bestia en lo técnico y te perderás el batmóvil...
- **Mundos abiertos** en las nuevas consolas hay ya muchos, pero superheróicos muy pocos. ¿*DC Universe*?

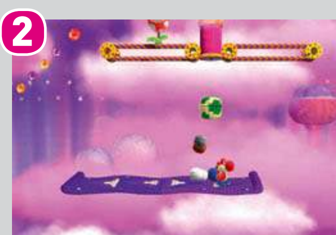
■ **GRÁFICOS** De lo mejorcito de la nueva generación. Modelos, obsesivo nivel de detalle, efectos... todo es sobresaliente.	95
■ **SONIDO** La banda sonora, en especial los temas emotivos son de 10, como el doblaje. ¿Y los efectos? De CINE...	97
■ **DURACIÓN** Completar la aventura 12-15 horas, pero aún te quedará mucho por ver. Y tiene Partida + con cambios...	93
■ **DIVERSIÓN** La trama te atrapará hasta el final, y con una jugabilidad que gracias al Batmóvil se ha renovado.	95
PUNTUACIÓN FINAL	**95**

Valoración

Se ha hecho rogar, pero Rocksteady se despide de Arkham como solo los grandes saben hacer: con un título que se recordará durante mucho tiempo, tanto por su guión, como por sus sorpresas y sus innovaciones jugables. Debéis jugarlo sí o sí...



1



2



3

UN TELAR LLENO DE SORPRESAS

El desarrollo es muy clásico, con saltos en 2D, pero los seis mundos del juego (cada uno con ocho fases y una extra que desbloquear) nos sorprenden a cada paso.

1. LOS OVILLOS DE LANA son la clave para activar interruptores, hacer que aparezcan plataformas, derrotar a los rivales... Yoshi puede llevar hasta seis a la vez, y se obtienen de ciertos canastos o tragándose a los enemigos. Los lengüetazos también sirven para deshilachar obstáculos y, así, avanzar.

2. HAY ELEMENTOS que dan una gran variedad a la aventura: sandías de tres tipos (que permiten lanzar pepitas, fuego o hielo), el perro Poochy, huevos que generan estelas de nubes por las que caminar, alfombras mágicas...

3.TRANSFORMACIONES. Hay secciones en las que Yoshi adopta forma de paraguas, moto, topo, avioneta, sirena o gigante. Son tramos contrarreloj tan frenéticos como divertidos.



3 ■ Plataformas ■ Good-Feel (Nintendo) ■ 1-2 jugadores ■ Castellano ■ 47,95 € ■ 26 de junio



KAMEK HA CONVERTIDO EN LANA a los Yoshis de Isla Remiendos, así que nos toca devolverlos a todos a la normalidad en este genial título.

El mundo jurásico de Nintendo

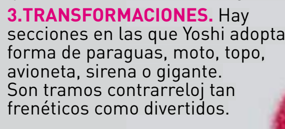
YOSHI'S WOOLLY WORLD

El verano ha venido cargado de dinosaurios y, entre ellos, el que más diversión va a proporcionar es uno que, en vez de escamas, tiene una piel lanuda que dan ganas de achuchar.

■ **DE TODO EL BATALLÓN DE PERSONAJES** que Nintendo tiene en nómina, Yoshi es, sin duda, uno de los más desaprovechados. Sin embargo, su tercera aventura en solitario, tras las que protagonizó en Nintendo 64 y Gameboy Advance, ha resultado ser una de las mejores que hay en Wii U. Se nota que detrás del proyecto ha estado Good-Feel, un estudio que ya hizo un gran trabajo con *Kirby's Epic Yarn*, para Wii.

El juego nos traslada a la Isla Remiendos, donde Kamek aparece por sorpresa para convertir en lana a todos los Yoshis. Dos de ellos se libran, por lo que, ya sea solos en cooperativo, nos toca ir detrás del malhechor y devolver a la normalidad a todos los dinosaurios. Con esa premisa, *Woolly World* se destapa como uno de los plataformas más inspirados de los últimos tiempos. Los 48 niveles que conforman el cogollo del juego son un auténtico ejercicio de originalidad, con una mecánica diferente como protagonista en cada uno. Lo mejor es que esas mecánicas casan de maravilla con la ambientación textil: lianas de hilo, cortinas correderas, alfombras mágicas, telarañas, cremalleras, cintas de velcro, esponjas... Lo único que se le puede reprochar es que el nivel de dificultad es muy bajo. A pesar de ello, la duración está por encima de la media, pues se necesitan doce horas para completarlo.

➔**LA ESTÉTICA NAÍF** de *Yoshi's Woolly World* enamora desde el primer minuto. La palma se la llevan los escenarios, con todo tipo de elementos textiles y golosos



Yoshi

El simpático saurio protagoniza uno de los juegos más cucos de los últimos tiempos. La sonrisa no se os quitará de la cara.



HAY FASES DE BONUS en las que debemos coger el mayor número posible de frutas antes de que se agote el tiempo.



HAY UN MODO RELAJADO, pensado para los más jóvenes, en el que Yoshi puede volar y lanzar ovillos más fácilmente.



EL COOPERATIVO, que sólo es local, permite que otro jugador controle a un segundo Yoshi y que nos ayude (es posible tragarse al compañero).

Coleccionables con fundamento

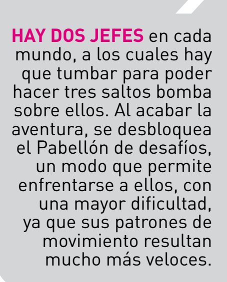
En cada fase, hay diversos coleccionables que no son un mero adorno, sino que sirven para desbloquear contenidos nuevos. Con las madejas de lana, se logran Yoshis de hasta 70 colores (a los que se añaden los que desbloquean los amiibo); con las flores sonrientes, se obtienen nuevos niveles.



MADEJAS DE LANA. Hay cinco por cada nivel y, por lo general, es bastante fácil conseguirlas. Si alguna se resiste, el perro Poochy puede ayudarnos.



FLORES SONRIENTES. También hay cinco por fase, aunque, en este caso, para desbloquear la fase adicional de cada mundo, hay que conseguirlas todas (40).



HAY DOS JEFES en cada mundo, a los cuales hay que tumbar para poder hacer tres saltos bomba sobre ellos. Al acabar la aventura, se desbloquea el Pabellón de desafíos, un modo que permite enfrentarse a ellos, con una mayor dificultad, ya que sus patrones de movimiento resultan mucho más veloces.





que, lejos de empalagar, son un auténtico placer para la vista. Lo mismo sucede con los gestos del protagonista, que deja a Mimosín a la altura del betún entre la élite de los peluches. Añadid a eso una banda sonora que cuenta con melodías de ésas que, una vez apagada la consola, siguen resonando por medio de nuestro tarareo inconsciente. Se trata de uno de esos juegos que te hacen sonreír continuamente.

Si tenéis una Wii U y aún no os habéis enamorado de esta joya, hacéoslo mirar seriamente. Yoshi se merecía este lanudo regreso. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Cada fase** sorprende con nuevos elementos. No hay una sola que sea parecida a otra.
- **El estilo visual** es una auténtica maravilla. Se trata, seguramente, del juego más cautivador que hay en Wii U.

Lo peor

- **La dificultad** es bajísima, en parte por el hecho de que Yoshi puede patalear en el aire por tiempo indefinido.
- **El cooperativo** sólo es local. ¿Para cuándo online en un plataformas de Nintendo?

Alternativas

- **DK Country: Tropical Freeze** es un referente plataformero y resulta algo más desafiante.
- **Rayman Legends** ofrece también una gran variedad de niveles.
- **Super Mario 3D World** tiene mucho encanto y multi a cuatro.

GRÁFICOS Es inevitable enamorarse de su estilo naíf, que aúna a la perfección materiales textiles, colorido y simpatía.	93
SONIDO Las melodías son realmente pegadizas, aunque, a veces, se repiten. Los graznidos de Yoshi resultan cautivadores.	88
DURACIÓN La aventura principal da para 12 horas y los coleccionables pican, pues desbloquean niveles y apariencias.	85
DIVERSIÓN La dificultad es baja, sí, pero cada nivel sorprende con mecánicas nuevas que explotan la ambientación textil.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**92**

Valoración

Yoshi se merecía protagonizar un juego como *Woolly World*. Good-Feel ha diseñado uno de los plataformas más bonitos de la historia, merced a una apariencia textil a la que, encima, se le saca partido jugable. Lo querréis más que a un peluche.





MILESTONE nos trae su segundo título de motos del año, tras *Ride*, que no estaba pulido. *MotoGP 15* sí lo está, pero apenas innova.







UNA LICENCIA DE CAMPEONATO

Dentro de las sagas deportivas, ésta es de las que más aprovechan la licencia en que se fundamentan.

1. 2015 Y 2014. Se incluyen los pilotos y los equipos de esta temporada y de la pasada. En el primer caso, a algunos pilotos de Moto2 y Moto3 no ha dado tiempo a incluirlos en el disco, así que es preciso descargar una actualización.

2. LOS VEINTE PILOTOS CLÁSICOS que hay de serie son los mismos que el año pasado (Doohan, Crivillé, Capirossi). Hay otros veinte (Gibernáu, Stoner, Kenny Roberts), pero... forman parte de un DLC que sólo se puede obtener si se ha reservado el juego o si se pagan 12,99 euros. Pinchazo en toda regla.

3. VÍDEOS REALES. Al obtener puntos de experiencia, se desbloquean vídeos de archivo. En las 36 pruebas de los modos Eventos reales 2014 y Eventos de dos tiempos, se recrean algunos de los mejores momentos de la última temporada y del pasado reciente.

Trazando curvas sin tocar rodilla

MOTOGP 15

Milestone lleva ya tres años haciendo los juegos oficiales del Mundial de motociclismo, y les tiene cogido el truco, pero esta temporada se ha pasado de conformista.



Márquez

El actual campeón de MotoGP las está pasando canutas esta temporada, pues su Honda ha perdido competitividad.

■ **MILESTONE HA SIDO EL ESTUDIO MÁS PROLÍFICO** en el género de la velocidad en los últimos tiempos, incluso por delante de Codemasters, y eso tiene sus pros y sus contras. Para este 2015, la compañía italiana, que no es de las más grandes del mundo, tenía tres títulos en previsión: *Ride*, que salió en abril; *MotoGP 15*, que se acaba de lanzar; y *Sébastien Loeb Rally Evo*, previsto para otoño. Esto no es tema baladí, pues quien mucho abarca, poco aprieta... *Ride* salió "roto", con elementos que hacían que la partida se corrompiese; en el caso de *MotoGP 15*, el problema que nos encontramos es que es tremendamente continuista, pues tiene mucho más de actualización que de juego nuevo.

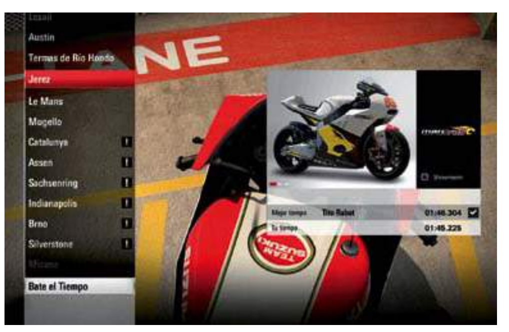
En las sagas deportivas anuales es muy difícil innovar, y más en las de motor con licencia, por cortapisas como que los circuitos son los que son, pero hay límites. Hay una novedad que es muy relevante para los buenos aficionados al motociclismo: la inclusión de veinte pilotos clásicos adicionales, como Gibernau, Nakano, Xaus, Elías, Bayliss... Por desgracia, hay gato encerrado: forman parte de un DLC que sólo se puede obtener si se ha reservado el juego o si se apoquinan 12,99 euros... Es incomprensible que un contenido tan significativo no se incluya de serie para todos. La lacra del DLC alcanza una nueva dimensión.

→**EXPLICADO TODO ESO,** si miramos a MotoGP 15 como un juego independiente (algo aplicable, en especial, a los usuarios de Xbox One, que no pudieron disfrutar de la entrega del año pasado), es justo decir que estamos ante un gran juego de carreras, en especial para aquéllos que gusten de pasarse las mañanas de domingo frente al





HAY CINCO CÁMARAS: las de la cúpula y el casco son las más espectaculares, pero es difícil acostumbrarse a ellas.



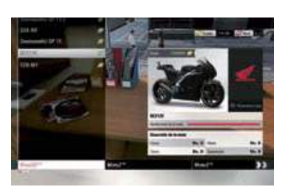
BATE EL TIEMPO es el único modo que debuta. Se trata de contrarrelojes con una moto y un circuito predeterminados.

Con tu dinero, serás campeón

Las principales novedades de *MotoGP 15* se escriben en clave pecuniaria y se aplican en el modo Carrera. Así, esta vez, podemos crearnos nuestro propio equipo privado y comprarles a las fábricas sus motos, tal y como hacen en la realidad equipos como los de Gresini y Jorge Martínez Aspar.



PODEMOS PERSONALIZAR el diseño y los colores del equipo a partir de una serie de patrones que vienen dados por defecto. ¡Viva el amarillo Rossi!



LOS GP CREDITS, que son la moneda del juego, se obtienen al final de las carreras, según el resultado. Las motos buenas cuestan un pico importante.



LOS GRÁFICOS se ven lastrados por el hecho de que el juego sea intergeneracional. Son decentes, pero no resultan ningún prodigio.

EVENTOS REALES 2014 recrea o nos invita a cambiar algunos de los acontecimientos del año pasado en la categoría de MotoGP. Así, competimos con Jorge Lorenzo en Austin tras saltarse la salida, con Marc Márquez en Alcañiz (donde se cayó por no cambiar de moto cuando comenzó a llover)...





televisor viendo a Márquez, Rossi, Lorenzo, Pedrosa y compañía.

El control es una gozada, especialmente si se juega sin ayudas, lo que obliga a gestionar los trallazos del tren trasero y los deslizamientos del delantero. Lástima que los modos sean tan continuistas y que no haya una mayor sensación de inmersión en Carrera. Por cierto, se han perdido las contrarrelojes con el coche de seguridad.

En lo técnico, el juego cumple, sin más. No se ve mucho "popping" y todo va fluido, pero el armazón es el mismo que había hace dos años en PS3 y Xbox 360. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El control** es fantástico. La maestría de Milestone con los juegos de motos es obvia.
- **La licencia de Dorna** está muy bien aprovechada, con vídeos reales que no se suelen ver en otras sagas.

Lo peor

- **Es muy similar** a *MotoGP 14*. Si ya se tiene aquél, éste apenas ofrece nada inédito.
- **La mayor novedad,** que son los pilotos clásicos de 2004, 2005 y 2006, es un DLC. Hasta ahí podíamos llegar...

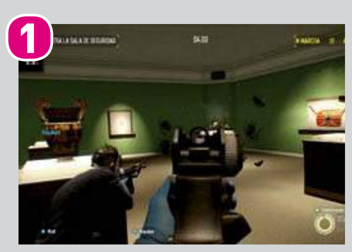
Alternativas

- **Project CARS** es un juego de velocidad que nadie debería pasar por alto.
- **MotoGP 14** es muy similar y está rebajado, aunque, como es lógico, está ya desfasado.
- **MXGP** es de motocross, pero también es muy disfrutable.

GRÁFICOS La fluidez es buena y todo es perfectamente reconocible, pero se echa en falta un mayor grado de detalle general.	73
SONIDO El sonido de las motos no hace grandes alardes, igual que la voz de Ernest Riveras, que está infrautilizada.	73
DURACIÓN Modo Carrera, Bate el tiempo, Eventos reales y Online conforman el grueso, pero no hay novedades de peso.	83
DIVERSIÓN El control es fabuloso, en especial el de las MotoGP y las 500cc, pero el DLC de los pilotos clásicos molesta.	80
PUNTUACIÓN FINAL	**78**

Valoración

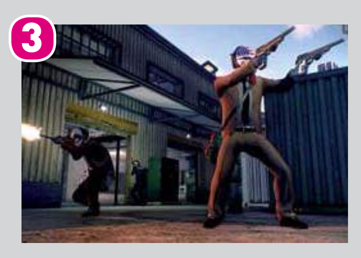
MotoGP 15 es un estupendo juego de velocidad, tanto por la licencia de la que hace uso como por su control, que es una delicia. Sin embargo, no hay cambios respecto al año pasado... salvo veinte pilotos clásicos que llegan en un DLC que es toda una afrenta.



1



2



3

LA LADRONERÍA DE LOS PAYASOS

PayDay 2 es un shooter en primera persona que nos permite encarnar a una banda de cuatro atracadores:

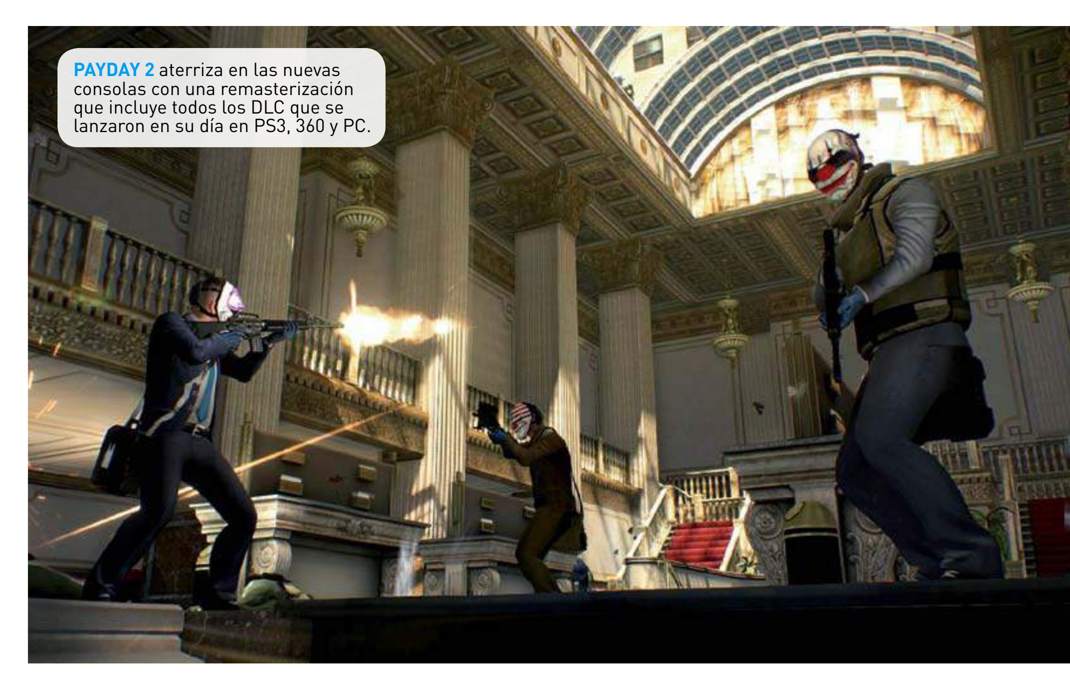
1. COMO SHOOTER, el control es un poco tosco, pero hay ideas adicionales que sacan partido a la ambientación: hay que romper cajas fuertes, cargar con maletas llenas de billetes, evitar que se activen alarmas de seguridad, los policías pueden esposarnos...

2. NO HAY MODO HISTORIA AL USO, sino una treintena de encargos sueltos a los que podemos acceder en el orden que nos plazca. Eso sí, siempre hay un trasfondo argumental, con una mente pensante que nos da una serie de indicaciones antes de dar el golpe.

3. EL MULTIJUGADOR COOPERATIVO es la principal virtud del título. Que un juego ofrezca esta posibilidad no hace que sea bueno inmediatamente, pero siempre se disfruta más en compañía de otras personas, algo que, en este caso, es fundamental.



18 ■ Shoot'em up ■ Overkill Software (505 Games) ■ 1-4 jugadores ■ Castellano ■ 50,99 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



PAYDAY 2 aterriza en las nuevas consolas con una remasterización que incluye todos los DLC que se lanzaron en su día en PS3, 360 y PC.

El aprendiz del Jóker no aprende

PAYDAY 2 CRIMEWAVE EDITION

Tras dejarnos muy serios en PS3, Xbox 360 y PC con un juego discreto, estos atracadores regresan por todo lo bajo.

■ **LA INDUSTRIA** ha caído en una dinámica desquiciada en la que, a falta de títulos nuevos, que cuesta demasiado hacer, ya se remasteriza todo, incluso títulos que, en su día no pasaban de mediocres. Tal es el caso de *PayDay 2,* un juego que, aunque tiene su legión de seguidores, a nosotros no nos convenció en absoluto. Casi dos años después de que saliera a la venta, llega esta conversión que, básicamente, añade los DLC, y con un precio superior al del original, por cierto...

El juego está protagonizado por una banda de atracadores de Washington DC que debe dar una treintena de golpes, en un desarrollo que no sigue un hilo argumental lineal, sino misiones sueltas que se pueden hacer en cualquier orden. Esto se hace para evitar cortapisas a la hora de buscar salas online con las que explotar el cooperativo para cuatro jugadores, que es el elemento más destacado.

➔**EL JUEGO TIENE BUENOS FUNDAMENTOS,** indudablemente, en especial cuando toca acometer una misión larga. Así, hay que explorar el escenario en busca del premio gordo, convertir en rehenes a civiles con los que nos topemos, ayudar a un compañero si algún policía lo ha esposado...

El problema es que la ejecución de ideas tiene diversos problemas. En especial, destaca la tediosa mecánica de reventar puertas con un taladro y tener que defender la zona varios minutos mientras se dig-

Payasos

Conviene no confundirlos con los payasos justicieros de *La que se avecina*, pues son verdadera gentuza.





LA IA es tan pobre como en el original. De vez en cuando, los enemigos se quedan de piedra y se olvidan de disparar...



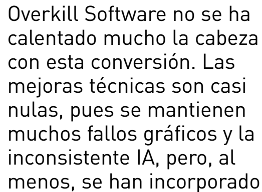
EL USO DEL TALADRO es soporífero. Esperar hasta cinco minutos a que abra una puerta no es que sea muy divertido.



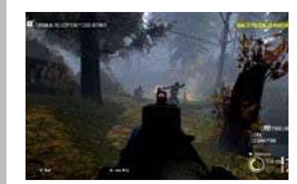
LOS ESCENARIOS son variados. Lo mismo nos adentramos en una joyería o un banco que en un club nocturno, un muelle o un bosque.

Remasterizando, que es gerundio





Overkill Software no se ha calentado mucho la cabeza con esta conversión. Las mejoras técnicas son casi nulas, pues se mantienen muchos fallos gráficos y la inconsistente IA, pero, al menos, se han incorporado todos los DLC que hubo en PS3 y 360 (aunque no hay opción de "cross-save").



LAS MISIONES NUEVAS son una decena. En ellas, hay que recuperar cocaína, trampear los votos de unas elecciones, atracar un gran banco...



LOS OTROS DLC son accesorios: armas, cuatro personajes extra, "skins" para las máscaras de payaso, la opción de escuchar la banda sonora en los menús...

LAS MISIONES LARGAS se disfrutan mucho más que las otras, pues no son lineales, sino que, por lo general, obligan a explorar en busca del botín de marras, a revisar los sistemas de seguridad... El robo del diamante del museo es genial (sólo falta que salga el célebre ladrón felino de *Los Simpson*).





na acabar (salvo que alguien tenga el árbol de evolución que otorga C4). Al mismo tiempo, el control no brilla particularmente.

Las mejoras técnicas se limitan al aumento de la resolución y la estabilización de la tasa de imágenes. Sin embargo, el "clipping" o los muros invisibles que había en el original siguen tal cual. Lo más grave es la IA, que Overkill ni se ha molestado en revisar. A veces, los enemigos van en manada, deseosos de morir; otras, se quedan pasmados frente a nosotros. En ocasiones, el sueño de la remasterización produce monstruos... HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El cooperativo online** es la razón de ser del juego, y la búsqueda de partidas es ágil.

■ **Hay ideas interesantes,** sobre todo en las misiones largas, que ofrecen mecánicas distintas, como la exploración.

Lo peor

■ **Las "esperas"** para que el taladro rompa puertas, para coger fajos de billetes, para forzar cerraduras... Tedio puro.

■ **Es una conversión** muy cómoda, que mantiene fallos que ya estaban en el original...

Alternativas

• **GTA V,** con su vertiente online, concede una gran relevancia a los atracos.

• **Battlefield Hardline,** como shooter con atracos, le da un buen repaso.

• **Borderlands: Una colección muy guapa** es el rey del online cooperativo.

■ **GRÁFICOS** Ya no hay "tearing" y ha mejorado el "frame rate", pero el acabado es muy justito, con "clipping" por doquier. **62**

■ **SONIDO** Las voces están en inglés y la banda sonora es una sucesión de ruidos machacones que revientan los tímpanos. **55**

■ **DURACIÓN** Hay una treintena de encargos, al incluirse todos los DLC. Se echa en falta un modo Historia al uso. **80**

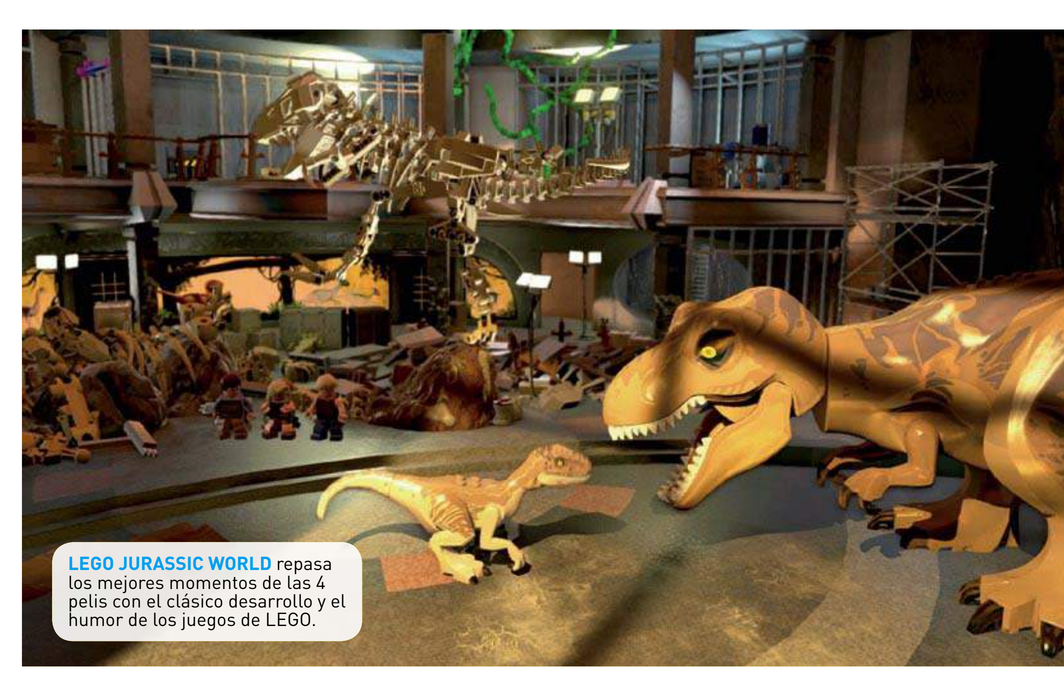
■ **DIVERSIÓN** Hay buenos mimbres, pero la ejecución deja que desear, pues el trabajo de remasterización es casi nulo. **67**

PUNTUACIÓN FINAL 66

Valoración

Si remasterizas un juego que ya era flojo en su día, y encima reduces el trabajo a añadir los DLC, sin pulir los fallos que había antes, como la IA o las mecánicas tediosas, sale algo como esto: un shooter regular al que sólo salva su cooperativo online.


■ Aventura de acción ■ TT Games/Warner ■ 1-2 jugadores
■ Castellano ■ 59,95 € ■ Ya disponible


LEGO JURASSIC WORLD repasa los mejores momentos de las 4 pelis con el clásico desarrollo y el humor de los juegos de LEGO.

Dinosaurios de una pieza

LEGO JURASSIC WORLD

Con Jurassic World arrasando en los cines, ¿a quién no le apetece vivir sus mejores momentos (y los de las pelis clásicas) con el desarrollo de los juegos de LEGO?

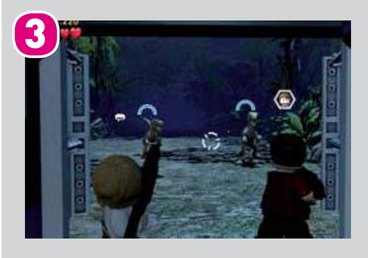
■ **DESPUÉS DE BATMAN, STAR WARS, PIRATAS DEL CARIBE** o El Señor de los Anillos, la siguiente franquicia cinematográfica de éxito que ha sido adaptada a videojuego en clave de LEGO ha sido Jurassic World. Tras arrasar en taquilla, se dispone a hacer lo propio en nuestras consolas en un juego que repasa la peli homónima y también los mejores momentos de las tres previas.

➔ **LA FÓRMULA ES LA MISMA DE SIEMPRE.** Alternando el control de distintos personajes (cada uno con sus características), exploramos unos 20 niveles repletos de pequeños puzzles, saltos, sigilo y acción (aunque hay menos combates que en otros LEGO), bastante sencillos de completar, pero repletos de humor y de guiños y referencias que encantarán a los fans. Y de secretos, ya que cuando terminemos cada nivel podremos repetirlo en "Juego Libre" con otros personajes que nos darán acceso a zonas e items inalcanzables en la "primera vuelta". A esto hay que sumar las dos islas que se pueden explorar con libertad (a pie o en vehículos como jeeps o la ya famosa girosfera), con sus propias tareas extra. Vamos, que aunque la "historia" se pueda completar en unas 8 horas, luego quedan muchas tareas por hacer, como desbloquear cerca de 100 personajes de los cuales 20 son... ¡dinosaurios!

➔ **MANEJAR A LOS DINOSAURIOS ES EL GRAN ALICIENTE** de esta entrega. Y si encontramos sus correspondientes piezas de ámbar,

1


2


3


UN DESARROLLO "MADE IN LEGO"

Exploración, pequeños puzzles, plataformas, algo de acción y una pizca de sigilo es lo que encontraremos de nuevo en *LEGO Jurassic Wotld.* Todo muy asequible y facilito, eso sí.

1. EXPLORACIÓN. La observación de los escenarios en fundamental para avanzar. Explora y destruye las estructuras que se puedan y construye nuevas cosas con las piezas para abrirte paso por los escenarios.

2. PEQUEÑOS PUZZLES. Hay de distintos tipos, aunque todos suelen ser bastante sencillos. Ten en cuenta lo que puede hacer cada personaje porque muchas veces es la clave para avanzar.

3. COMBATES, SALTOS Y SIGILO. Por la particular idiosincrasia de esta franquicia, hay menos "acción" que en otros juegos de LEGO (o está tratada de otra manera). Y también hay menos "plataformeo", aunque por el contrario hay más secciones de sigilo.

Dr. Wu

En *LEGO Jurassic World* podemos desbloquear a cerca de 100 personajes, con sus peculiaridades.





LA HISTORIA nos durará unas ocho horas, aunque una vez completados los niveles podremos volver sobre ellos.



TÉCNICAMENTE no impresiona. El sonido sí convence con las voces de los actores en castellano y la BSO de John Williams.

Momentos memorables

Aunque hay momentos inolvidables que no están del todo bien aprovechados (muchos momentos dramáticos han sido tratados con humor), los fanáticos de la franquicia estarán encantados de volver a vivir las escenas más memorables de las cuatro películas.



ESCENAS MÍTICAS recreadas en clave de LEGO para las que además se han recuperado diálogos de las películas.



HAY MOMENTOS DRAMÁTICOS que han sido reinterpretados con humor. "Mueren" personajes, pero menos...



TAMBIÉN PODEMOS RECORRER libremente las dos islas en busca de tareas extra (como hacer fotos) a pie o pilotando distintos

MEJOR EN COMPAÑÍA. Aunque el desarrollo es muy disfrutable en solitario, la cosa mejora si cooperamos con un amigo. *LEGO Jurassic World* mantiene el cooperativo local para dos jugadores (se puede entrar y salir de la partida en cualquier momento), aunque sigue sin ofrecer Online.





podremos mezclar partes de distintas especies, creando así nuestros propios dinosaurios.

Por lo demás, *LEGO Jurassic World* es una entrega muy similar al resto de juegos de LEGO y que técnicamente tampoco brilla en ningún aspecto (aunque sí cumple con corrección). La clave está, como siempre, en tu nivel de sintonía con la franquicia que nos ocupa, teniendo en cuenta además que los momentos dramáticos de las pelis suelen estar resueltos con humor. Y por supuesto, la diversión sube muchos enteros si lo jugamos en cooperativo (sólo local). HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Muy divertido** y asequible para todos, sobre todo en cooperativo.
- **Los fanáticos de la franquicia** quedarán encantados con la cantidad de guiños y referencias a las pelis.

Lo peor

- **Técnicamente** no es que necesite mucho más, pero no sorprende en absoluto.
- **No deja de ser más de lo mismo.** Una fórmula explotada en exceso que ya ofrece síntomas de agotamiento.

Alternativas

- **LEGO Marvel Superhéroes** o LEGO ESDLA son otros juegos que explotan bien sus franquicias y con "mundo abierto" para explorar.
- **LEGO Batman 3** también ofrecía la opción de "mezclar" partes de distintos personajes.

GRÁFICOS Muy en la línea de los anteriores juegos de LEGO. Cumplen con corrección, pero no son impresionantes.	76
SONIDO Voces de los actores en castellano (se han recuperado diálogos de las pelis) y la gran BSO de John Williams.	90
DURACIÓN En cerca de ocho horas puedes acabar la historia, pero esto no es ni el 20% del porcentaje total del juego.	85
DIVERSIÓN Muy entretenido sobre todo jugándolo a dobles, aunque es bastante facilón. Y su desarrollo está ya muy visto...	84
PUNTUACIÓN FINAL	**80**

Valoración

Las cuatro pelis "jurásicas" vistas bajo el prima clásico de los juegos de LEGO. Si te gustan estos juegos y/o esta franquicia, lo vas a disfrutar. Pero es cierto que esta fórmula ya lleva un tiempo ofreciendo síntomas de agotamiento.

OTROS LANZAMIENTOS EN HOBBYCONSOLAS.com

Estas y otras novedades os esperan en nuestra web. Consultadlas directamente con el código QR.









PS4 | ULTRA STREET FIGHTER IV

EL JUEGO DE LUCHA con más revisiones de los últimos años vuelve por sus fueros con otra más, en este caso en forma de remasterización para PS4, como aperitivo de la exclusiva entre Sony y Capcom para la quinta entrega numerada. Hay 44 luchadores y cerca de 100 trajes para ellos, junto con todos los modos adicionales que se lanzaron en su día, y a un precio muy competitivo (24,95 euros). Ahora bien, el juego ha llegado a las tiendas sin pulir y, aunque la jugabilidad se conserva intacta, hay detalles que se deberían haberse cuidadomás y que notarán especialmente los más expertos, como el "input lag", es decir, el retardo desde que se hacen las combinaciones de botones hasta que, realmente, se realiza el ataque de marras. El juego va a 1080p y 60 fps, bastante fluido, pero no es de recibo que las compañías sigan cuidando tan poco sus productos, sabiendo que podrán lanzar parches a posteriori.

Valoración Es uno de los mejores juegos de lucha de los últimos años, pero esta remasterización ha visto la luz sin estar debidamente pulida. **69**

PS4 - PC | THE ESCAPISTS



THE GREAT ESCAPE y *La Abadía del Crimen* son dos de los clásicos que homenajea *The Escapists*, tanto en su pixelada puesta en escena como en su desarrollo. La premisa es sencilla: escapar de 6 cárceles de dificultad creciente. El "cómo" depende de nosotros. Siempre respetando los horarios y rutinas de las cárceles, hay que encontrar la manera de escapar creando las herramientas necesarias, interactuando con compañeros, burlando la atención de los guardias... Un desarrollo más profundo de lo que parece.

Valoración Con paciencia, tiene su miga, y más si has jugado a los clásicos en los que se inspira. Castiga mucho los errores. **73**

3DS | 3D THUNDERBLADE



LAS RECREATIVAS DE SEGA se han convertido en grandes estrellas del catálogo de la eShop de 3DS. La última en llegar ha sido *Thunder Blade*, un arcade de disparos que nos mete en un helicóptero para hacer frente a cuatro niveles repletos de enemigos y obstáculos que esquivar. No tiene tanto "punch" como otros clásicos de la compañía y es un poco corto (se puede superar en unos veinticinco minutos, contando también el modo Special), pero el efecto de profundidad es muy bueno, igual que el desarrollo.

Valoración No alcanza el nivel de otras adaptaciones de Sega y es corto, pero lo gozarás como con la recreativa de 1987. **77**





PS Vita
DISNEY INFINITY 2.0

SE HA HECHO DE ROGAR respecto a las versiones de sobremesa, pero la versión de *Disney Infinity 2.0* para PS Vita ya está entre nosotros, con casi el mismo contenido. El gran protagonista de la aventura es Spider-man, que, a lo largo de treinta misiones, debe enfrentarse al Duende Verde, el Doctor Octopus y Mysterio. Cómo no, está el modo Toy Box 2.0, para que construyamos nuestros propios universos. Casi todo es igual que en la versión de sobremesa, con la única diferencia de las notables ralentizaciones cuando hay muchos enemigos atacando a la vez.

Valoración Es una lástima que haya tardado tanto, pero *Disney Infinity 2.0* ha llegado a Vita con todos sus elementos intactos. **76**

3DS | FOSSIL FIGHTERS FRONTIER



SPIKE CHUNSOFT nos trae un RPG en el que nuestro objetivo es resucitar dinosaurios y utilizarlos en batallas por turnos para mantener la paz en el mundo. El desarrollo se centra en la exploración a bordo de un vehículo, la extracción de fósiles (con minijuegos con el stylus) y la reanimación de las criaturas. Hay opción para disputar combates contra otros usuarios a través de internet.

Valoración Un RPG simpático y lleno de posibilidades, aunque su desarrollo es lento y peca de repetitivo conforme avanzas. **75**

PS3-VITA | STEINS GATE



SI TE GUSTAN LAS VISUAL NOVELS y dominas el inglés, *Steins;Gate* es tu juego. Junto al estudiante Rintaro Okabe, somos testigos del nacimiento de una máquina que es capaz de enviar objetos y mensajes al pasado, lo que lleva a que él y sus amigos se metan en problemas. Así empieza una historia con un guión apasionante que nos pegará a Vita muchas horas, gracias a las múltiples rutas que la componen.

Valoración Novela visual imprescindible para los fans del género. Multitud de opciones en una historia bien desarrollada. **80**



3DS-PS Vita | SAMURAI WARRIORS CHRONICLES 3

EL LONGEVO BEAT'EM UP de Koei vuelve a Vita con su mejor y más completa entrega, no solo en lo visual, sino en las opciones tácticas durante las batallas, en la toma de decisiones... eso sí, está en inglés.

Valoración La fórmula de siempre, pero refinada técnicamente para las portátiles. Sigue siendo divertida. **80**



PS4 | OMEGA QUINTET

LAS PROTAGONISTAS DE ESTE J-RPG son un quinteto musical que debe hacer frente a Blare, una especie de niebla morada que afecta a los humanos. Los combates son profundos, pero el ritmo es lento y las misiones resultan algo sosas.

Valoración Una propuesta que sólo disfrutarán los fans del fenómeno "idol" que, además, sepan inglés. **68**



VITA | AR NOSURGE PLUS

VERSIÓN AMPLIADA y revisada del juego de PS3, con ajustes en los combates, nuevos personajes y trajes, el DLC incluido y otras mejoras aquí y allá. Eso sí, en Vita luce bastante bien, aunque sigue siendo durillo (y llega con los textos en inglés).

Valoración Otro J-RPG para Vita, en esta ocasión un "port" revisado de la versión de PS3, aunque es "durillo". **74**

VARIOS



ESTE SEGUNDO DESCARGABLE completa el pase de temporada. Se rumorea que en septiembre llegará una nueva expansión.

DESTINY
PS4-One-PS3-360 | 19,99 €

La Casa de los Lobos

EL MULTIJUGADOR, la historia, las armas y otras mejoras crecen con este DLC, y ahora el nivel 34 es el nuevo tope. Las misiones que aportan a la campaña son cinco (poco innovadoras pero entretenidas) y uno de los nuevos modos propone acabar con hordas y jefes que suben de dificultad junto a dos amigos más, mientras que el multi competitivo se expande con tres mapas (uno más en PlayStation) y un evento eliminatorio y sin respawn, exigente pero interesante. De todos modos, la sensación de que el contenido se queda corto es grande: visitamos pocas localizaciones y apenas conseguimos avanzar en el guión.

VALORACIÓN ★★★☆☆



VARIOS



GRAND THEFT AUTO V
PS4-One-PS3 360-PC
Precio: Gratis

Dinero sucio

EL PRIMERO de los dos grandes contenidos del verano para el modo online ya está disponible (y gratis). El lujo hortera es el protagonista absoluto, con coches y ropa de diseñador, y hasta un avión y un helicóptero hechos de oro macizo...

VALORACIÓN ★★★★☆



EPISODIO



THE EVIL WITHIN
PS4-One-PS3-360-PC | 4,99 € - 4,2 GB

The Executioner

EL DESCARGABLE que remata *The Evil Within* nos pone en la piel del Guardián en la búsqueda de su hija. La perspectiva pasa a ser subjetiva y hay que acabar con todo bicho viviente, por lo que aporta poco a la aventura. Sus jefes "reciclados" y la hora y media que dura acaban por rebajar un DLC hecho con cierta desgana.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

VARIOS



COD: ADVANCED WARFARE
PS4-One-PS3-360-PC | 14,99 € - 6 GB

Supremacy

EN ESTA OCASIÓN el nuevo pack, aunque clásico, mejora con respecto al que vimos hace dos meses. El capítulo del modo Exo Zombis sigue a un buen nivel a pesar de que su portaaviones es un escenario soso, y de los cuatro mapas multijugador sólo uno (Compound) "sobraría". El precio sigue tan alto como siempre.

VALORACIÓN ★★★☆☆

VARIOS



DYING LIGHT
PS4-One-PC | 9,99 € - 498 MB

The Bozak Horde

TRES NOVEDADES es lo que contiene este DLC, gratuito si adquirimos el pase de temporada. Además de un arco de caza, llega una pareja modo-escenario que no está mal: una gymkhana que se desarrolla en el Harran Stadium. Resulta entretenida jugando con más gente, pero también muy difícil en su tramo final.

VALORACIÓN ★★★☆☆

VARIOS



SPLATOON
Wii U | Gratis

DLC variado

LA SENSACIÓN de que Splatoon llegaba a medias ha desaparecido pronto gracias a los descargables gratuitos que van asomando de manera regular. Un modo de juego, un escenario y un par de armas (siendo la réplica de la mítica Zapper una de ellas) son las novedades que hemos visto nada más salir el juego a la venta.

VALORACIÓN ★★★★☆

DEMOS



METRO REDUX

De manera inesperada, se acaba de publicar una demo del compendio mejorado de ambos *Metro* que llegó a PS4 y One hace casi un año. Y no sólo sorprende por lo tardía, sino porque es muy larga al permitir jugar un tercio de cada título. Las ocho horas que tenemos por delante, más la opción de continuar la partida si compramos el juego, hacen de esta una demo muy recomendable.



MOTORCYCLE CLUB

De manera caótica ha ido llegando la demo de este regular título de motos. Hace ya seis meses que salió a la venta, pero no fue hasta febrero cuando vimos su breve versión de prueba en PC, abril en PS4 y PS3 y el mes pasado en Xbox 360.



D4: DARK DREAMS DON'T DIE

Tras una ligera polémica por la finalmente "no exclusiva" de Xbox One, el lanzamiento para PC de esta aventura ya se ha producido y su demo nos muestra (en unos veinte minutos) que se trata de una apuesta rara que no gustará a todo el mundo.

NOTICIAS

MÁS Y MÁS

Electronic Arts ha asegurado que *Dragon Age: Inquisition* va a recibir más contenido para ampliar su historia, aunque no hay fecha todavía. Y para cuando leáis estas líneas, *Battlefield Hardline* acogerá Actividad Criminal, su primer DLC (formado por mapas, armas, vehículos y un modo).



YA DISPONIBLES

Este final de mes ha traído cosas interesantes. Por un lado, la última expansión para *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn* (llamada Heavensward), la cual incorpora gran cantidad de contenido para revitalizar el original. Y por otro, la edición GOTY de *Lords of the Fallen*, que posee el juego, los DLCs lanzados hasta ahora y equipo inédito.

CARA AL FUTURO

No se han dado más detalles, pero sí la confirmación de que *Bloodborne* tendrá una expansión. Y mientras la esperamos, las actualizaciones siguen llegando para solucionar errores.

MULTIMEDIA



RESIDENT EVIL 0 HD REMASTER

A principios de 2016 llegará la versión HD del en su día exclusivo de GameCube. Hace tiempo que se sospechaba de su aparición y, tras el anuncio, se ha publicado un tráiler donde se ve que luce muy bien.



RISE OF THE TOMB RAIDER

A modo de aperitivo del E3, una breve cinemática de la nueva aventura de Lara nos la presentaba en una zona montañosa nevada. Poco espectacular, pero apreciable tras un año sin haber visto nada nuevo.



FALLOUT 4

Aunque esperado desde hacía tiempo, el anuncio del juego de Bethesda ha sido un petardazo. Los tres minutos de su primer tráiler han bastado para emocionar a los fans de la saga, más cuando parece que lo veremos este mismo año.



BATMAN: ARKHAM KNIGHT

El hombre murciélago está recién salidito del horno y nos hemos "forrado" a ver vídeos del juego. Uno de siete minutos ha vuelto a mostrar gameplay y una cara conocida que le hará la vida imposible...

TU OPINIÓN CUENTA

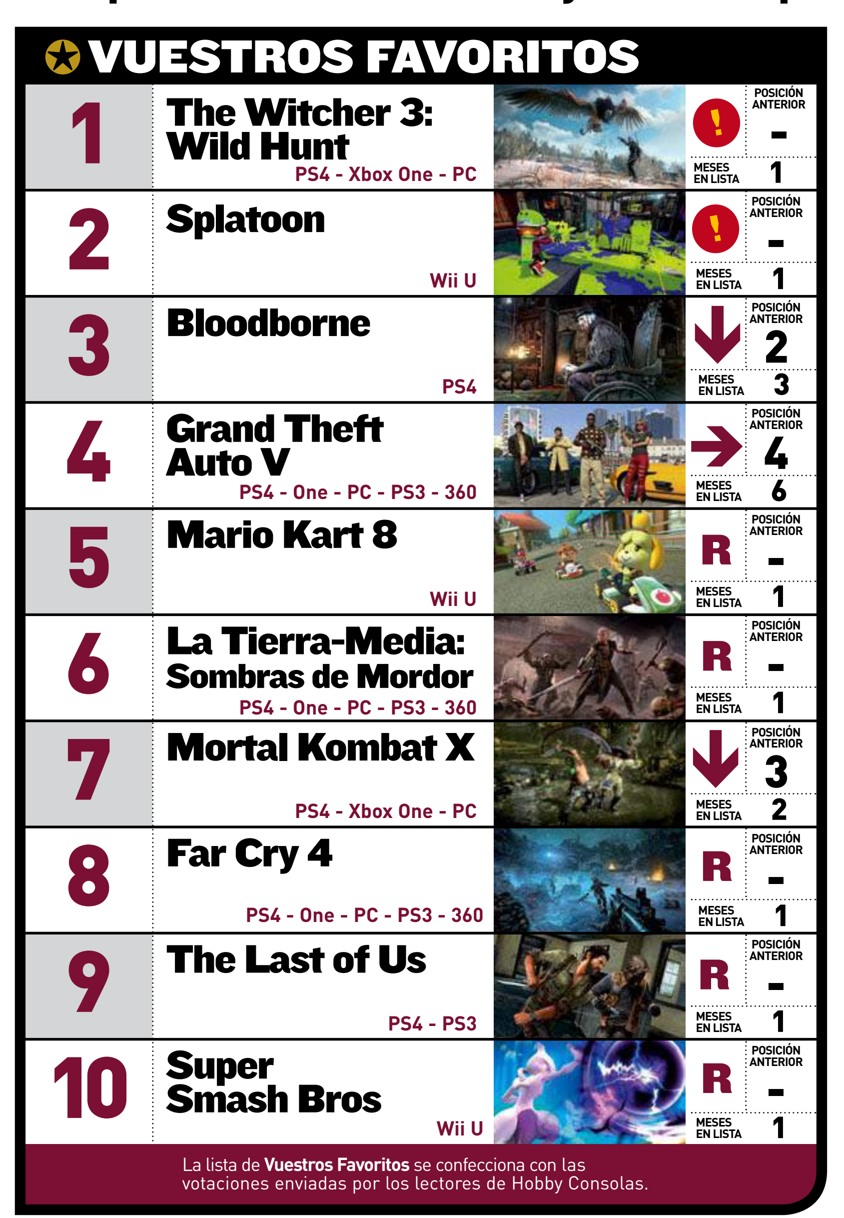
Haznos llegar tus juegos favoritos, tus críticas o tus títulos más esperados entrando en nuestra página de Facebook:

www.facebook.com/hobbyconsolas

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales



VUESTROS FAVORITOS

	Juego	Plataformas		Posición anterior	Meses en lista
1	The Witcher 3: Wild Hunt	PS4 - Xbox One - PC	!	-	1
2	Splatoon	Wii U	!	-	1
3	Bloodborne	PS4	↓	2	3
4	Grand Theft Auto V	PS4 - One - PC - PS3 - 360	→	4	6
5	Mario Kart 8	Wii U	R	-	1
6	La Tierra-Media: Sombras de Mordor	PS4 - One - PC - PS3 - 360	R	-	1
7	Mortal Kombat X	PS4 - Xbox One - PC	↓	3	2
8	Far Cry 4	PS4 - One - PC - PS3 - 360	R	-	1
9	The Last of Us	PS4 - PS3	R	-	1
10	Super Smash Bros	Wii U	R	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.



LOS MÁS ESPERADOS

1 MGS V: The Phantom Pain
PS4 - One - PC - PS3 - 360
La venganza de Big Boss está cada vez más cerca, y todo apunta a que marcará un antes y un después.
FECHA: 1 DE SEPTIEMBRE

2 Assassin's Creed Syndicate
PS4 - Xbox One - PC
La saga histórica de Ubisoft nos llevará esta vez hasta el Londres de la revolución industrial, en el siglo XIX.
FECHA: 23 DE OCTUBRE

3 Fallout 4
PS4 - Xbox One - PC
Bethesda ha confirmado, por fin, la existencia de este título, que, como sus predecesores, nos volverá a enfrentar al apocalipsis postnuclear.
FECHA: 10 DE NOVIEMBRE

4 Uncharted 4: El desenlace del...
PS4
Para compensar el retraso que sufrió *U4*, Sony acaba de anunciar la remasterización de las tres entregas de PS3.
FECHA: PRIMAVERA DE 2016

5 Star Wars: Battlefront
PS4 - Xbox One - PC
El Imperio y los rebeldes se enfrentarán en las batallas de este juego, centrado en la trilogía clásica de *Star Wars*.
FECHA: 17 DE NOVIEMBRE

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA   R: REENTRADA EN LISTA

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... THE WITCHER III WILD HURT

La valoración de Hobby Consolas (nº 287) fue de 95.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:

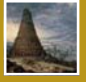




Un RPG que destila calidad
Roberto Sánchez

"Tiene un vasto mundo por explorar, personajes que se alejan de los tópicos, una historia intrigante... Es de lo más redondo que he visto en los últimos años".

NOTA **95**



Un juego que vicia mucho
Alex Peinado

"Hay secretos por doquier y el guión ya lo quisieran para sí muchas películas. *Wild Hunt* es un juego de mundo abierto exprimido hasta el último detalle".

NOTA **95**



LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA Hobby Consolas	REVISTA LÍDER EN JAPÓN Famitsu	WEB LÍDER EN REINO UNIDO IGN	REVISTA LÍDER EN EE.UU. Game Informer	WEB LÍDER EN EE.UU. Gamespot	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO Edge
1	**The Witcher 3: Wild Hunt** PS4 - Xbox One - PC	93	95/100 "Es todo aquello por lo que nos gustan los videojuegos"	37/40 No disponible	9,3/10 "Sus personajes y sus mecánicas lo elevan en el género del RPG"	9,75/10 "Se destaca por su guión, su variedad y sus decisiones"	10/10 "Un titán entre gigantes, de los mejores RPG de la historia"	8/10 "Como si fuera un libro, sientes tristeza al llegar al final"
2	**Dark Souls II: Scholar of...** PS4 - One - PC - PS3 - 360	90	88/100 "Sigue siendo una experiencia absolutamente genial"	-/40 No disponible	-/10 No disponible	9/10 "Es difícil resistirse a uno de los mejores juegos de 2014"	9/10 "Cada victoria te hace sentir exultante en este juego"	9/10 "Pese a algunos fallos, es un juego imprescindible"
3	**Pillars of Eternity** PC	89	93/100 "Un enorme homenaje a los RPG que crearon escuela"	-/40 No disponible	9/10 "Aporta novedades a la vez que homenajea a los clásicos"	9,25/10 "Los que quieran un RPG profundo se enamorarán de él"	8/10 "No marcará el futuro, pero sí que remoza el pasado"	8/10 "No cabe duda de que Obsidian se ha dejado el alma en el juego"
4	**Project CARS** PS4 - Xbox One - PC	85	93/100 "Su pasión por el automovilismo lo aúpa a lo alto del podio"	-/40 No disponible	8,9/10 "Profundo y exigente, pero, a la vez, resulta muy accesible"	8,5/10 "Pone su marca en un género en el que es difícil diferenciarse"	8/10 "Se apoya en la fantasía de aprender a hacer algo difícil"	8/10 "El simulador más completo de los últimos años en consolas"
5	**Splatoon** Wii U	83	90/100 "La experiencia online más fluida, frenética y divertida de Nintendo"	36/40 No disponible	7,9/10 "Es fresco y original, pero necesita más modos y contenidos"	7,75/10 "Denota que Nintendo aún puede soñar experiencias nuevas"	8/10 "Un maravilloso juego, lleno de ideas innovadoras"	-/10 No disponible
6	**Broken Age: Acto 2** PC - PS4	80	76/100 "Tiene personalidad, pero no arriesga tanto como el *Acto 1*"	-/40 No disponible	9/10 "Sus puzles resultan especialmente satisfactorios"	9,25/10 "La espera por esta conclusión ha merecido la pena"	6/10 "Tiene momentos en los que te hace vagar sin dirección"	8/10 "No es perfecto, pero, aun así, resulta muy imaginativo"
7	**Mortal Kombat X** PS4 - Xbox One - PC	79	90/100 "Invita a jugar sin descanso, tanto en solitario como online"	-/40 No disponible	8,4/10 "Su estilo de combate es el rey, y el conjunto es muy profundo"	9,25/10 "Uno de los mejores juegos de lucha de los últimos años"	8/10 "Su hincapié en la violencia no perjudica en nada a los combates"	5/10 "Presenta problemas y una pobre ejecución de ideas"
8	**Puzzle & Dragons Z** 3DS	77	80/100 "Con estos dos extensos juegos, hay puzles para rato"	36/40 No disponible	7,9/10 "La versión de Mario es mucho mejor que la otra, muy aburrida"	9/10 "Es un pack tan bueno que podéis olvidar la versión móvil"	7/10 "Es evidente que era un 'free-to-play' pensado para móviles"	5/10 "Un juego que no funciona tan bien en 3DS como en móviles"
9	**Kirby y el Pincel Arcoíris** Wii U	75	78/100 "Escapa de lo convencional, pero pegaría más en una portátil"	34/40 No disponible	8/10 "Un plataformas único que logra deleitar con su encanto"	7,75/10 "Dibujar líneas que hagan de plataformas es, sin duda, distinto"	5/10 "Se vuelve frustrante enseguida debido a sus repetitivas trabas"	8/10 "Es una delicia examinar todo su trabajo de artesanía"
10	**Code Name S.T.E.A.M.** 3DS	71	83/100 "Un digno miembro nuevo para la familia de Nintendo"	34/40 No disponible	7,9/10 "Un extraño híbrido entre estrategia por turnos y acción"	8/10 "Tiene mucho por lo que amarlo, pero también hay altibajos"	4/10 "Su apuesta por el 'steampunk' se queda en lo estético"	6/10 "La aventura tiene momentos en los que traquetea"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.



Un título con carisma

Xavi Riper

"Es completísimo, con mucho contenido, un mundo extenso y una gran narrativa. Geralt tiene mucho carisma y del famoso downgrade te olvidas enseguida".

NOTA 93

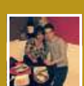


Casi nada que objetar

Ismael Rodríguez

"La historia, llena de giros argumentales, es cruda y atrevida. Es mejorable en lo técnico, pero muy profundo en lo jugable y en la toma de decisiones".

NOTA 90



Gracias, CD Projekt RED

Juanmi Pedraza

"Es grande por la lealtad a los libros, por su trama, por sus misiones secundarias, por su belleza visual... CD Projekt RED lo ha bordado, simplemente".

NOTA -



Candidato a GOTY 2015

David Alastor

"Como continuidad a la saga literaria, es un acierto. Las decisiones dejan ver que seguir el código del Carnicero de Blaviken es más difícil de lo que parece".

NOTA -

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

BATMAN ARKHAM KNIGHT



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción

! NUEVO

PLAYSTATION 4



El juego del mes

BATMAN ARKHAM KNIGHT
El Caballero Oscuro ha regresado por todo lo alto, presto a acabar con el mal en Gotham.

Imprescindibles

	Juego	Nota	Precio
1	The Witcher 3	95	69,95 €
2	Batman Ark. Knight (!)	95	69,99 €
3	The Last of Us Remast.	95	49,95 €
4	GTA V	94	72,50 €
5	Destiny	94	72,95 €
6	Bloodborne	93	69,95 €
7	Project CARS	93	71,99 €
8	Sombras de Mordor	92	69,95 €
9	Dragon Age Inquisit.	92	69,95 €
10	Far Cry 4	92	69,95 €

XBOX ONE



El juego del mes

PAYDAY 2 CRIMEWAVE EDITION
El shooter cooperativo de Overkill regresa con una remasterización que incluye los DLC.

Imprescindibles

	Juego	Nota	Precio
1	The Witcher 3	95	71,99 €
2	Batman Ark. Knight (!)	95	69,99 €
3	Forza Horizon 2	95	64,95 €
4	GTA V	94	72,50 €
5	Destiny	94	72,95 €
6	Project CARS	93	71,99 €
7	Sombras de Mordor	92	69,95 €
8	Dragon Age Inquisit.	92	69,95 €
9	Far Cry 4	92	69,95 €
10	Ori and the Blind Forest	92	19,99 €

PLAYSTATION 3



El juego del mes

MOTOGP 15
El juego del Mundial de motociclismo ya está aquí, aunque apenas incluye novedades respecto al año pasado.

Imprescindibles

	Juego	Nota	Precio
1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €
3	Uncharted 3	96	19,95 €
4	Red Dead Redemption	96	19,95 €
5	Metal Gear Solid 4	96	19,95 €
6	The Last of Us	95	39,95 €
7	Bioshock Infinite	95	19,95 €
8	Castlevania LoS 2	95	49,95 €
9	Gran Turismo 5	95	19,95 €
10	Super Street Fighter IV	95	16,95 €

XBOX 360



El juego del mes

LEGO JURASSIC WORLD
Las cuatro películas de la saga cinematográfica se reúnen en este nuevo título de LEGO.

Imprescindibles

	Juego	Nota	Precio
1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €
3	Red Dead Redemption	96	19,95 €
4	Bioshock Infinite	96	19,95 €
5	Castlevania LoS 2	95	49,95 €
6	Super Street Fighter IV	95	24,95 €
7	CoD Modern Warfare 3	95	19,95 €
8	Gears of War 3	94	19,95 €
9	Halo 4	94	29,95 €
10	Forza Motorsport 4	94	19,95 €

3DS



El juego del mes

MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE
Sin duda, es el juego más bruto de cuantos han salido para 3DS en los últimos meses.

Imprescindibles

	Juego	Nota	Precio
1	Super Smash Bros	96	44,95 €
2	Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €
3	Pokémon X / Y	94	44,95 €
4	Zelda: A Link Between...	94	44,95 €
5	Zelda: Majora's Mask	93	44,95 €
6	Monster Hunter 4 Ultim.	93	44,95 €
7	Resident Evil Revelat.	93	44,95 €
8	Super Mario 3D Land	93	44,95 €
9	Fire Emblem Awaken.	93	44,95 €
10	Animal Crossing N. Leaf	93	39,95 €

PS VITA



El juego del mes

J-STARS VICTORY VS+
Un sinfín de personajes de manganime se zurran en este título de lucha para PS4, PS3 y PS Vita.

Imprescindibles

	Juego	Nota	Precio
1	Metal Gear Solid HD C.	93	29,95 €
2	Street Fighter X Tekken	93	49,95 €
3	Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
4	Dragon's Crown	92	39,95 €
5	A. Creed III Liberation	91	29,95 €
6	Uncharted: El Abismo...	91	29,95 €
7	Little Big Planet	90	19,95 €
8	Virtua Tennis 4	90	29,95 €
9	Need for Speed Most W.	90	19,95 €
10	Killzone Mercenary	90	19,95 €

Wii U



El juego del mes

YOSHI'S WOOLLY WORLD
Yoshi protagoniza el plataformas más adorable que hemos visto en mucho tiempo.

Imprescindibles

	Juego	Nota	Precio
1	Super Smash Bros	97	59,95 €
2	Bayonetta 2	95	47,95 €
3	DKC Tropical Freeze	93	47,95 €
4	Monster Hunter 3 Ult.	93	59,95 €
5	Super Mario 3D World	92	59,95 €
6	Yoshi's Woolly World (!)	92	47,95 €
7	The Wonderful 101	92	47,95 €
8	Zelda: Wind Waker HD	91	59,95 €
9	Mario Kart 8	91	59,95 €
10	Splatoon	90	39,95 €

PC



El juego del mes

GREY GOO
Este título de estrategia en tiempo real se acaba de lanzar en físico y nos traslada a un universo de ciencia ficción.

Imprescindibles

	Juego	Nota	Precio
1	Diablo III	98	39,95 €
2	L.A. Noire	98	19,95 €
3	StarCraft II	98	39,95 €
4	Star Wars: Old Republic	97	12,95 €
5	StarCraft II: Heart of...	96	39,95 €
6	Mass Effect 3	96	19,95 €
7	The Witcher 3	95	61,99 €
8	Batman Ark. Knight (!)	95	49,99 €
9	Bioshock Infinite	95	19,95 €
10	Total War Rome II	95	54,95 €

→ LOS CINCO MEJORES JUEGOS DE...

animales nintenderos

Desde sus orígenes en el ámbito de las consolas, Nintendo ha tenido en nómina a muchas criaturas. Su zoológico particular debería ser patrimonio de la Unesco.



Nintendo 64 - Xbox 360 14,39 €

1 BANJO-KAZOOIE

El tándem formado por el oso Banjo y la gaviota Kazooie nos maravilló en Nintendo 64 con una aventura plataformera que poco tenía que envidiar a *Super Mario 64*. En ella, había que enfrentarse a la malvada bruja Gruntilda, combinando la fuerza de Banjo y la capacidad de Kazooie para volar. ¿Quién no se acuerda de las míticas piezas de puzle, por ejemplo? El dúo, casi siamés, fue parido por Rare, por lo que, cuando el estudio fue adquirido por Microsoft, la Gran N perdió el poder sobre sus derechos (de ahí que esa entrega se adaptara a 360). Tras la migración, no ha vuelto a brillar.



Wii U 47,95 €

2 DONKEY KONG COUN. TROPICAL FREEZE

El gorila más famoso del videojuego es tan experto en plataformas como su antiguo enemigo Mario. En su último título, participó toda su familia: Diddy, Cranky y Dixie.



Gamecube Descatalogado

3 STAR FOX ADVENTURES

La antigua Rare fue una mina de oro para Nintendo. Prueba de ello es esta aventura, en la que el zorro Fox McCloud no pilotaba su famoso Arwing, sino que exploraba un planeta repleto de dinosaurios.



Wii U 47,95 €

4 YOSHI'S WOOLLY WORLD

El dinosaurio más simpático de la historia ha tenido pocas ocasiones para lucirse en solitario, pero, por fin, le han dejado libre para volar sin ser una comparsa o un "caballito".



NES - Wii U 19,95 €

5 DUCK HUNT

Uno de los juegos que se pusieron a la venta a la vez que NES fue éste, en el que, con la mítica Zapper en la mano, debíamos cazar patos silvestres en compañía de un perro que gustaba de carcajearse.

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Javier Abad

1	The Witcher 3	PS4
2	The Last of Us Rem.	PS4
3	Mario Kart 8	Wii U
4	Batman Arkham K.	PS4
5	Bloodborne	PS4
6	Splatoon	Wii U
7	RE Revelations 2	One
8	Dragon Age Inquisit.	One
9	Mortal Kombat X	One
10	Zelda: Majora's Mask	3DS



Alberto Lloret

1	Batman Arkham K.	PS4
2	The Witcher 3	PS4
3	Bloodborne	PS4
4	Project CARS	PS4
5	Mortal Kombat X	PS4
6	Tembo: The Badass...	One
7	Dying Light	PS4
8	Hotline Miami 1 & 2	Vita
9	Zelda: Majora's Mask	3DS
10	MGS Peace Walker	PSP



David Martínez

1	The Witcher 3	PS4
2	GTA V	PS4
3	Batman Arkham K.	PS4
4	Bloodborne	PS4
5	Call of Duty AW	PS4
6	Destiny	PS4
7	Titanfall	One
8	Mario Kart 8	Wii U
9	Far Cry 4	PS4
10	Zelda: Majora's Mask	3DS



Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	360
2	Portal 2	PS3
3	Skyrim	360
4	Bioshock Infinite	360
5	Shenmue II	Xbox
6	The Witcher 3	PS4
7	Mortal Kombat X	PS4
8	The Evil Within	One
9	Batman Arkham K.	PS4
10	Yoshi's Woolly W.	Wii U

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

1	**The Witcher 3: Wild Hunt**	PS4 - Xbox One - PC
2	**Batman Arkham Knight**	PS4 - Xbox One - PC
3	**Bloodborne**	PS4
4	**Mortal Kombat X**	PS4 - Xbox One - PC
5	**Legend of Zelda: Majora's Mask**	3DS

CONSOLAS TODO EN UNO

ATARI FLASHBACK

■ **Recrea:** Atari 2600 ■ Desde 49,99 €

Es una de las "veteranas" del ramo, y va por su 5ª revisión de Atari 2600. La última incluye avances interesantes, como mandos inalámbricos, mandos tipo "paddle" (como los del *Pong* original), compatibilidad con los accesorios originales... Cada revisión va añadiendo nuevos juegos y la última cuenta con la friolera de 92, de los más de 560 que lanzó Atari y las third parties. La recreación del sistema ha ido mejorando, aunque nuevos problemas han aparecido, como lag en los mandos inalámbricos.



ASTEROIDS
¿Quién no recuerda la recreativa de Atari de 1979, en la que debíamos destruir asteroides mientras pilotábamos la nave? La versión de Atari 2600 es un port bastante digno, y está incluido en todas las versiones de Atari Flashback.







SPACE INVADERS
El clásico de Taito que nos invitaba a acabar con oleadas de naves (parapetándonos tras casas) está incluido en Atari Flashback 5.



SUPER BREAKOUT
Flashback 2 introdujo los mandos "paddle" y con ellos llegó este arcade de romper ladrillos, que está en posteriores revisiones.



Muchos sistemas retro, casi siempre imposibles de conseguir en tiendas, vuelven a la vida gracias a reediciones que, en muchos casos, condensan todas sus tripas y algunos de sus juegos en un único chip...

Si estás mínimamente interesado en los juegos retro, seguro que has oído hablar de las consolas dedicadas y de la línea "Flashback", una serie que recrea sistemas clásicos como Atari 2600 a un precio bastante ajustado, casi siempre mejor que acudir al mercado de segunda mano y comprar la consola original y algunos juegos.

Esta línea no es la única, aunque todas suelen aspirar a ser "reproducciones" de las máquinas originales, con una apariencia externa que se asemeja mucho a las consolas originales (incluidos sus mandos), aunque al abrirlas y examinarlas por dentro, en sus tripas no queda nunca ningún vestigio del pasado. En muchos casos, estas versiones son los llamados "system on a chip", o un único chip que condensa el software y rutinas necesarias para reproducir el funcionamiento de la máquina original. Y no solo eso: todas estas reediciones traen de serie juegos incluidos en la propia memoria, prescindiendo en casi todos los casos de la ranura para los cartuchos originales. Se trata, pues, de sistemas cerrados "todo en uno", que ofrecen la experiencia de esa consola y la de algunos de sus juegos (nunca suelen ir incluir todo el catálogo por problemas de derechos).

Aparte de la mencionada Atari 2600, más consolas clásicas han recibido este tratamiento, como Intellivision o Colecovision recientemente, aunque otros más "modernos", como Megadrive o Neo Geo, también tienen su propia "reedición". Algunos fabricantes incluso van más allá y prescinden de toda nostalgia para ofrecer un simple pad que, conectado a la tele, nos permite acceder a algunos clásicos atemporales, como *Pacman* o *Tetris*, o una selección de una compañía. En estas páginas os mostramos sólo algunos de ellos... ■

INTELLIVISION FLASHBACK

■ **Recrea:** Intellivision ■ 49,99 €

Dos años después de la llegada de Atari 2600, Mattel probó suerte con su primera consola, que puede ser considerada como la primera 16-bits. Esta revisión capta el espíritu de la original y sus mandos (con teclado númerico y ranura para colocar los "overlays" o láminas para cada juego), aunque también hay diferencias, como que los mandos se pueden desconectar. Trae 60 juegos, algunos no lanzados antes, y alguno puntual tiene problemas con la velocidad o el color. Eso sí, debes tener una TV compatible con el estándar NTSC.



ASTROSMASH

Defender la Tierra de asteroides era un tema recurrente, aunque aquí lo hacíamos desde tierra firme. Un clásico que vendió 1 millón de copias y acabo siendo el juego que por defecto venía con la consola (que vendió 3 millones).



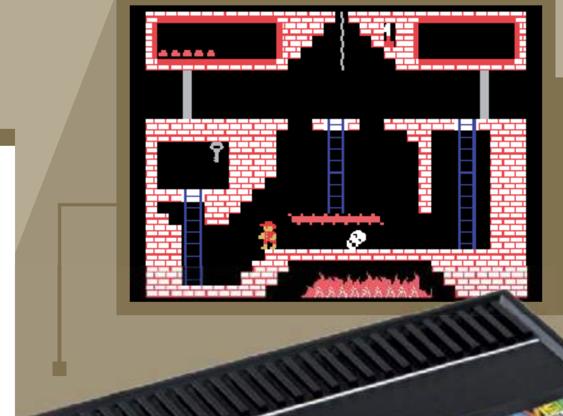
UTOPIA

"Acusado" de dejar la semilla de los juegos de estrategia en tiempo real y ser el pionero de los "god games" y de los de construcción de ciudades tipo *Sim City*, este juego de 1981 de Mattel nos invitaba a defender nuestra isla de la del rival. Efectivamente, no tenía modo individual...

COLECOVISION FLASHBACK

■ **Recrea:** Colecovision ■ 49,99 €

La segunda generación de consolas Coleco, tras la serie Telstar, brilló por una cosa: ofrecer grandiosos ports de las recreativas de la época. Ahí están *Donkey Kong Jr.*, *Tapper* (no incluidos) o *Zaxxon* para atestiguarlo. Ese es, quizá, el principal aspecto mejorable de esta "recreación": que entre los 60 juegos incluidos faltan grandes nombres y hay juegos caseros. Como la Intellivisión, necesitas TV compatible con NTSC.



MONTEZUMA'S REVENGE

Otro título clave del catálogo es este difícil juego de aventuras y saltos ambientado en las pirámides aztecas. Encarnamos al aventurero Panama Joe, quien debe buscar la sala del trono, recoger llaves...



ZAXXON

El clásico isométrico de Sega de 1982 es, sin duda, uno de los platos fuertes de este Flashback. El port es bastante bueno y conserva todos sus elementos jugables, como controlar la altura de vuelo. Es, además, uno de los grandes matamarcianos de la consola.



SPACE PANIC

Para algunos, este juego de 1980 es "el abuelo" de los plataformas. Paradójicamente no hay salto, pero podemos cavar en el suelo para que nuestros caigan en los agujeros (y luego taparlos).

SEGA MEGADRIVE
ARCADE CLASSIC WIRELESS

■ **Recrea:** Megadrive/Genesis ■ 59,99 €

La inolvidable 16-bits de Sega tuvo en su día varias versiones, pero ninguna como esta: tamaño más pequeño y compacto, mandos inalámbricos (aunque con la misma forma de los originales), ranura para cartuchos de todas las regiones... Trae de serie 80 juegos en memoria, y aunque la mitad son juegos caseros, no falta casi ningún nombre clave de la consola: *Streets of Rage*, *Sonic*, *Bonanza Bros*, *Shinobi III*, *Golden Axe*, *Altered Beast*, *Alex Kidd*, *Comix Zone*...



STREETS OF RAGE (TRILOGIA)

Sin ningún tipo de duda, los mejores beat'em ups de Megadrive (y con inolvidables bandas sonoras). Vienen los 3 juegos de la serie, para que limpies las calles de pandilleros y matones en compañía de un amigo.



SONIC

En Megadrive vimos nacer a la "mascota" de Sega, y aquí puedes revivir sus principales aventuras, incluyendo *Sonic I* y *II*, *Sonic & Knucles*. *Sonic 3D* o incluso *Sonic Spinball*...

NEO GEO X

■ **Recrea:** Neo Geo ■ 174,95 €

El "rolls royce" de las consolas tuvo su revival... pero no sin polémica. Neo Geo X es una portátil que recrea la cruceta de Neo Geo CD y que, en su edición Gold, incluye un arcade stick y una base de carga (imita a la Neo Geo original, pero en pequeño) que saca la señal de vídeo para conectarla a la tele. La polémica vino porque los modos de vídeo no estaban optimizados y en las tripas de NGX corría un famoso emulador de Neo Geo, con los juegos alojados en una SD. Mejoró vía actualización...



KING OF FIGHTERS 95

Entre los 20 juegos preinstalados en Neo Geo X, abundan los juegos de lucha. Esta entrega de *KOF* abre la lista, seguido por *Samurai Shodown II, Art of Fighting II, Real Bout Fatal Fury Special, World Heroes Perfect*... todos son joyas de la lucha.





METAL SLUG

Tampoco podía faltar la primera entrega de una de las series clave de Neo Geo, un run & gun que cautivó tanto por su estética como por su adictiva jugabilidad, "co-op" incluido.



SUPER SIDEKICKS

La primera entrega de esta querida serie de arcades de fútbol también viene preinstalada. Vale que no es la mejor técnicamente, pero es muy divertido. Lástima que no esté *Soccer Brawl*...



TODO EN UN MANDO

También existen mandos que se enchufan directamente a la tele, prescindiendo de una "consola", y contienen un número cerrado de juegos, como estos modelos...

EA SPORTS '95

También de 2004 y de Jakks Pacific, como el anterior. Incluye 2 mandos y dos juegos: *Madden 95* y *NHL Hockey 95*.



GENESIS ARC. MASTER

Un sólido arcade stick con 26 juegos preinstalados y con la posibilidad de ampliar la lista de juegos vía tarjeta SD.



MORTAL KOMBAT

Un Plug N Play centrado en MK (recrea hasta el mueble de la coin op). El port es muy bueno, pero no pixel perfect.









STAR WARS ORIGINAL TRILOGY PLUG 'N PLAY

Cuatro juegos originales, potables en general... aunque lo mejor es el propio mando.

MS PACMAN PNP

La famosa creación de Namco y sus derivados han protagonizado varios Plug and Play, como este con 5 clásicos.

ARCADE LEGEND TETRIS

Curioso por su diseño, aunque su joystick cuadrado es un poco infernal, incluye 5 variantes del famoso puzle.

SEGA MEGADRIVE ULTIMATE PORTABLE

También hay portátiles centradas en un sistema, con 20 juegos (ampliables vía SD).



El hombre murciélago llevaba desde 1939 persiguiendo malhechores en el cómic, aunque no sería hasta casi cincuenta años más tarde cuando pisara por vez primera un videojuego. Y no fue por falta de oportunidades...

Año 1986 | Compañía Ocean | Formatos Spectrum / Amstrad / MSX / PCW

BATMAN BEGINS

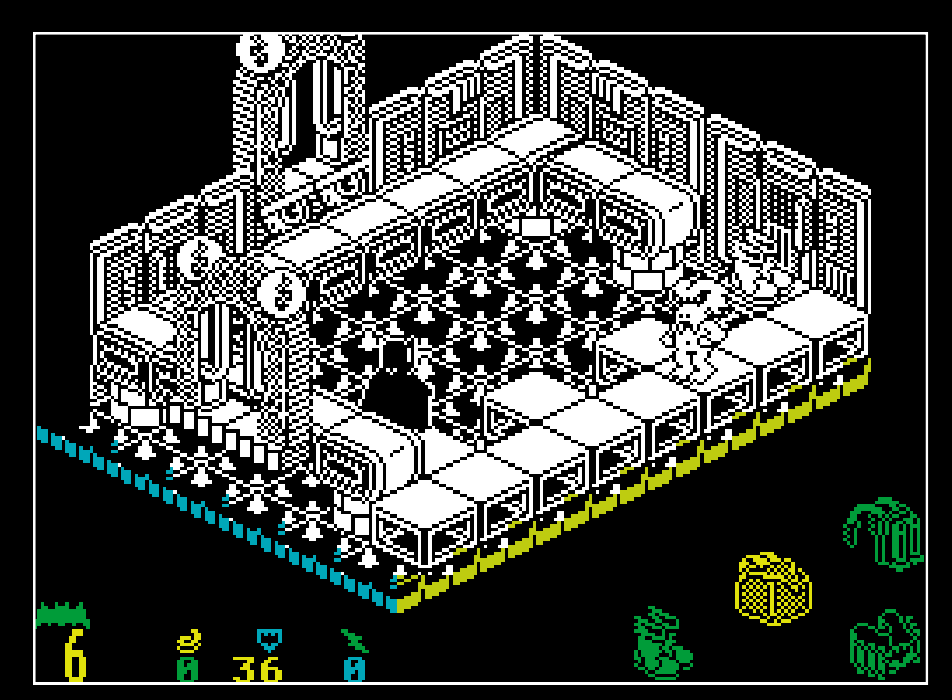
■ **ORDENADORES Y CONSOLAS** ya hacía un tiempo que estaban entre nosotros y habíamos visto a superhéroes como Superman y Spider-Man protagonizar sus propios juegos. Pero aunque Batman era un personaje popular, la falta de una peli sobre la que aprovechar el tirón hacía que las compañías no se fijaran en él.

Si tenemos esto en cuenta, resulta curioso que Ocean se decidiera a hacer un juego del héroe, sobre todo por la obsesión con las licencias cinematográficas que ese editor desplegaría poco tiempo después a modo de gancho, pero finalmente Jon Ritman (con Bernie Drummond al mando del grafismo) mostró su interés en crear este *Batman* y Ocean consiguió los derechos para publicar en 1986 el primer juego del murciélago.

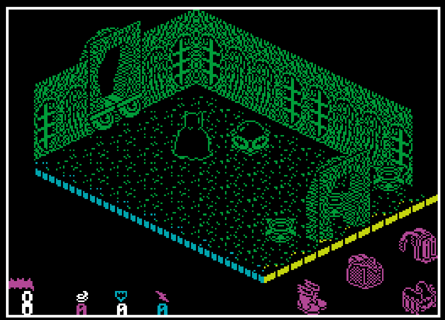
El planteamiento era atrevido, ya que en lugar de desarrollar un simple juego de acción, el género de la aventura fue el elegido y la perspectiva isométrica la empleada para poner en práctica la idea de su creador. Cada pantalla nos llevaba a otra bien fuera resolviendo puzles o esquivando enemigos (no podíamos dar un simple puñetazo), y el argumento era muy simplón: Robin había sido secuestrado y teníamos que encontrar siete piezas del Batcraft en la Batcueva para salir arduos en su busca.

➔ **LA CENTENA Y MEDIA** de pantallas que recogían la aventura planteaban un reto importante. Aunque *Batman* podía completarse en media hora, esto exigía haber ensayado y errado en multitud de ocasiones y se agradecía la presencia de una especie de puntos de guardado que ahorraban paseos cuando moríamos, algo que sucedía al toparnos con un enemigo o caer en alguna trampa. Antes de empezar a buscar las piezas del Batcraft (¿dónde estaba el Batmóvil?) debíamos localizar cuatro objetos de equipo del superhéroe, ya que sin ellos no era capaz ni de saltar. Y una vez encontrados, mucha habilidad y capacidad de orientación



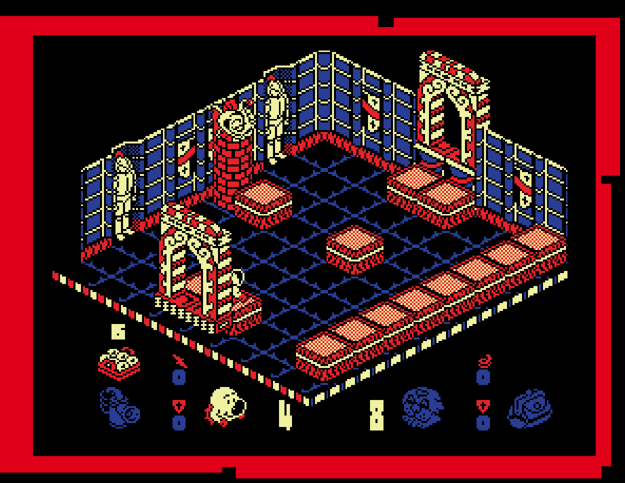






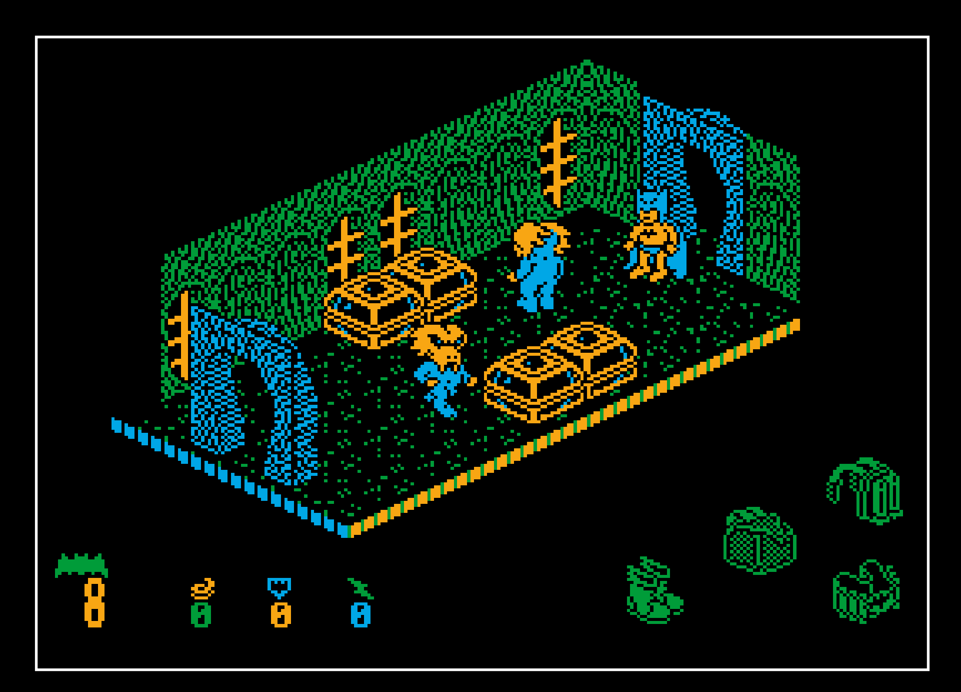
DOMINANDO LOS 8 BITS

La época dorada que vivieron en Europa los Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX estuvo centrada entre los años 1985 y 1989. En Estados Unidos y Japón estaban dando el salto a ordenadores más potentes y a las consolas, pero por estos lares el negocio de los 8 bits iba viento en popa. Y de Jon Ritman es difícil decir si aprovechó ese momento álgido, o si él fue uno de esos creadores que ayudó a hacerlo grande. En 1987 tuvimos el placer de disfrutar de dos títulos suyos que quedaron marcados a fuego en los jugadores de la época: *Match Day II* y *Head Over Heels*. El primero fue el juego de fútbol que más se había acercado hasta ese momento a una representación fidedigna del deporte rey, mientras que el segundo (derecha) significó la culminación de las aventuras isométricas gracias a su extenso desarrollo, una jugabilidad innovadora y sus inteligentes puzles.



era lo que necesitábamos para progresar, además de paciencia por la alta dificultad que presentaba el conjunto.

Técnicamente era un portento por el nivel de detalle que alcanzaban los gráficos, aunque la ausencia de música (pero no de un enervante soniquete cuando Batman andaba) le podría penalizar algún punto si no fuera porque la versión principal corría en un Spectrum de 48K, un verdadero milagro dada su extensión y que no hubiera sido posible sin el conocimiento que Ritman tenía de la máquina. Y hablando de versiones, destacaron el uso del color en Amstrad y la superior definición en PCW, quedando lamentablemente la de MSX como la más desaprovechada de todas, si bien el disfrute jugable y la diversión que proporcionaba fue igual en todas y cada una de ellas para regocijo de los que pudieron probar esta obra maestra en su día.







HISTORY RELOADED

1ª PARTE

DESAPARECIDAS AL CAMBIAR DE CONTINENTE



■ **SI HAY ALGO DE LO QUE** no podemos quejarnos los aficionados a los videojuegos es de la accesibilidad que hoy día presenta la industria. Los fabricantes de hardware son escasos y el lanzamiento de nuevas consolas es casi simultáneo en todo el mundo, pero esto no ha sido así hasta hace relativamente poco tiempo. Vamos a centrarnos en lo que nos perdimos desde inicios de los años 80 y hasta finales de los 90, ya que ese intervalo comprende el instante en el que en Europa se produjo el "despertar" hacia los videojuegos, el crack del 83, el reinado absoluto de las empresas japonesas y el final de la alegría productiva que gobernó el sector durante años.

Por cuestiones culturales y económicas, el viejo continente apenas vivió la llegada de las consolas que pusieron los cimientos de este negocio hace cuarenta años, y sólo la Atari 2600 y el hatajo de clones de Pong tuvieron una presencia digna. Tras el tremendo golpe que recibió esa industria con la crisis de 1983, el testigo del corredor que debía tirar del sector pasó a Japón, aunque en Europa los ordenadores de 8 bits iban a disfrutar de una larga y prolífica vida.



LA CHAPUZA que NEC organizó en Europa nos impidió disfrutar de un sistema muy importante en Japón.

➔ **TENIENDO EN CUENTA** esos dos condicionantes, compañías niponas como Epoch, Nintendo o Sega no tenían ninguna prisa en tomar otros mercados. Bastante tenían con pelear por el suyo y levantar un nuevo negocio, por lo que sus máquinas iniciales no salieron del ámbito local. Epoch tuvo el honor, gracias a su Cassette Vision, de ser la primera empresa japonesa en tener en cartera un sistema de relativo éxito. El concepto era parecido al de los clones de Pong pero presentaba puerto de cartuchos y, si tenemos en cuenta que evitó a Nintendo al salir al mercado en 1981, pocas más alternativas "serias" tenían los nipones. Tres años más tarde lanzó la sucesora de esta (Super Cassette Vision) y una portátil adelantada a su tiempo llamada Game Pocket Computer, aunque ambas fueron un sonado fracaso debido al creciente dominio de la compañía de Kioto (en forma de la Famicom y las Game & Watch).

➔ **Y HABLANDO DE NINTENDO,** es bien sabido que su consola de 8 bits llegó en 1983 a Japón y lo haría a occidente poco después. Versiones más baratas de producir como las AV Famicom o Top

RARO, RARO, RARO

Si ya de por sí nos encontramos con ausencias inexplicables, no es de extrañar que cualquier cosa que se saliera de lo común no tuviera el más mínimo viso de aparecer por estas latitudes, como las unidades que albergaban múltiples cartuchos (de NES, Master System, SNES, etc.) que se fabricaban de manera expresa para hoteles y similares. Las versiones integradas eran otro buen ejemplo, como los combos de consola y televisor que fabricó Sharp (C1 para la Famicom y SF1 para la Super Famicom, a la izquierda), el que haría Aiwa a partir de un radiocasete, una Mega Drive y un Mega-CD (derecha) y, quizá el que más cerca estuvo de caer por aquí y a la vez más deseado y conocido en su día, el Wondermega de JVC.



TODOS ESTOS ARTILUGIOS eran originarios de Japón, algunos llegaron a América y ninguno lo hizo a Europa.

Loader debutaron en 1993 en su país natal y Norteamérica, pero a Europa nunca llegarían. Mientras tanto, los primeros pasos de Sega se quedarían en el país nipón (con excepción de un lanzamiento limitado en algunas naciones cercanas) ya que la SG-1000 y su segunda versión tuvieron un recorrido comercial escaso.

La cosa cambió con la llegada de la Mark III en 1985, aunque el modelo como tal nunca fue exportado ya que se decidió rediseñarlo para hacerlo más agradable para occidente. Así, la Master System fue la evolución que nos llegaría, pero por el camino perdió la capacidad de reproducir sonido en calidad FM que sí atesoraba el modelo japonés.

Para completar el bloque de los 8 bits, hablemos del Famicom Disk System y la Game Boy Light. Al primero tampoco le vimos el pelo por estos lares a pesar de haber sido el add-on más exitoso de la historia de los videojuegos, afectando esta situación también a la solución "todo en uno" de Sharp llamada Twin Famicom. Y en lo que respecta a la segunda, el sueño de poder jugar a la Game Boy a oscuras y sin aparatosos accesorios se hizo realidad en 1998, pero sólo en Japón.

➔AUNQUE LA PC ENGINE no era estrictamente una consola de 16 bits, podríamos decir que esos primeros instantes del salto generacional nos los perdimos. NEC produjo multitud de modelos cuya inmensa mayoría se quedó en su país de origen y se atrevió con un lanzamiento poco afortunado en Estados Unidos, lo que dejó a Europa sin consola salvo por un tímido desembarco en el Reino Unido.

POR DESGRACIA, EUROPA SE QUEDÓ SIN VER DEMASIADO HARDWARE

Siguiendo con los 16 bits, la Super Nintendo fue igualmente objeto de una revisión más económica de producir que se denominaría Junior. Su llegada fue muy tardía y, para variar, Europa no la recibió. Y mientras tanto, tras el desigual resultado que Sega estaba teniendo con Mega Drive según el territorio, el Mega-CD iba a llegar a cada uno de los tres mercados principales con tres años de diferencia con respecto a la consola. Dado el retraso, y salvo en Gran Bretaña, el resto de Europa no llegó a catar el modelo original del lector de CD y directamente recibimos su revisión en 1993.

➔SI OBSERVAMOS el caso anterior y otros que estarían por llegar, parece que Sega era más valiente que Nintendo a la hora de desafiar a un mercado con un producto nuevo. Esta última siempre puso por delante la precaución a la hora de aventurarse, y así lo hizo nuevamente con el Satellaview. Este accesorio para Super Famicom llegó hace veinte años y permitía, entre otras cosas, la descarga de juegos más bien simples gracias al uso de una infraestructura por satélite. El servicio gozó de cierta fama en Japón pero, al igual que otros similares, nunca aterrizó en Europa (ni en Norteamérica).

Como vemos, pocas compañías se libraban y las bajas alcanzan ya un número elevado. Pero como estamos ante una larga historia y todavía queda mucho por contabilizar, en el próximo número proseguiremos con nuestro repaso y concluiremos con casos de lo más variopinto.

LA ESPAÑA PROFUNDA

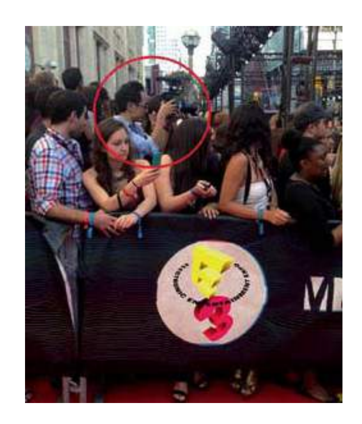
El caso europeo era complicado en sí mismo al hablar de las primeras consolas, pero el español lo fue aún más por su pequeño mercado potencial. La Atari 2600 y los variados Pong fueron vendidos por aquí de una manera mínimamente seria, y las Intellivision, ColecoVision y Vectrex oficialmente llegaron a Europa, pero a España fueron traídas por importadores en pequeñas cantidades. Un caso especial fue el de la Odyssey 2 (izquierda), ya que en nuestro continente apareció como Philips Videopac para aprovechar la fuerza de la empresa holandesa y representó la "primera vez" con los videojuegos para muchos aficionados.



SISTEMAS que lo pasaron mal en América no tuvieron oportunidad alguna aquí.

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



Por vuestra culpa ya no puedo ir al E3. El año pasado alguien dijo: "¡Mirad todos, es Yen!" y fijaos en la que se lío. Vamos, que este año me toca verlo desde el sofá, qué lastima, :)

Jugando también leemos mucho

@ **Hola Yen:**

■ **Quisiera saber qué juego para PS Vita me recomiendas: ¿*Soul Sacrifice* o *Freedom Wars*?, ¿por qué?**

La verdad es que son dos grandes juegos de Vita, de esos que echamos en falta cada vez más, juegos exclusivos pensados para la portátil de Sony. En cuanto a niveles de calidad ambos son juegos AAA en los que los combates son los verdaderos protagonistas y, aunque *Soul Sacrifice* cuenta con una buena legión de fans, yo me quedo con *Freedom Wars* por su estética, su historia y la profundidad de sus peleas.

■ **¿Y qué me puedes decir sobre *Steins; Gate*?, ¿Cuál es su mecánica de juego?, ¿Cuánto dura?, ¿Es recomendable? ¿Es mejor que *Tokyo Twilight: Ghost Hunters*?**

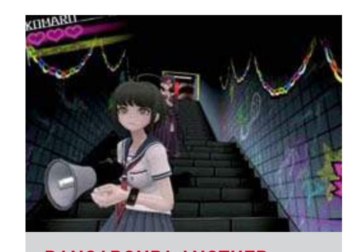
Steins; Gate es una novela visual que salió en octubre de 2009 para Xbox 360 en Japón cosechando un éxito decente. La versión de Vita ha tardado más en llegar (marzo de 2013) pero merece la pena porque es un muy buen juego. Su mecánica de juego ya te la puedes imaginar, miles de líneas de diálogo en las que tomas decisiones (contestando a mensajes y llamadas de teléfono) alterando por completo el rumbo de la historia. Es muy largo y muy rejugable, ya que tiene muchos finales y cambios en la trama según tomemos unas decisiones u otras. Por su parte, *Tokyo Twilight: Ghost Hunters* también es una novela visual, aunque introduce elementos roleros con unos combates por turnos bastante mal diseñados. En cuanto a cuál es mejor, qué te puedo decir. *Steins; Gate* tiene menos variedad al ser solo una novela visual, pero su historia, para mí, es bastante más chula. Eso sí, si te mola el género (o subgénero) yo me quedo, sin duda, con *Zero Escape: Virtue's Last Reward*, que también puedes disfrutar en Vita.

■ **¿*Dangaronpa Another Episode* permitirá tomar decisiones?, ¿será mejor que los anteriores? Un saludo.**

Danganronpa Another Episode: Ultra Despair Girls (cómo nos gusta poner nombres largos en Japón) es un spin-off de la serie, situado entre los dos juegos, que cambia completamente de tercio abandonando el formato de novela visual por el de juego de acción en tercera persona. Aún no se ha confirmado pero todo parece indicar que, aunque nos encontraremos con algunas decisiones a lo largo del juego,



FREEDOM WARS es una exclusiva de Japan Studio para Vita. A nivel jugable es muy bueno, pero su historia, en la que Tierra está plagada de monstruos y los humanos viven refugiados, me encandiló.



DANGARONPA ANOTHER EPISODE: ULTRA DESPAIR GIRLS supondrá un cambio bestial en la saga, que pasará de deleitarnos con su trama en forma de novela visual a centrarse en los combates con toques de survival horror.

LA PREGUNTA DEL MES

¿Quién ha sido el ganador del E3 2015?

■ **Hola Yen, ahora sí que no tienes excusas, no como el mes pasado. Ya se ha acabado, ya lo hemos visto todo y tienes que mojarte. Dinos, ¿quién ha ganado el E3 2015?**

Claro que me mojo. En cuanto a compañías las ganadoras han sido sin duda Sony y Microsoft, cada una con sus puntos fuertes, y Nintendo ha sido la más floja de las tres. Pero si hay que destacar algún juego, yo me quedo con *Fallout 4*, tanto por posibilidades como por cercanía en su salida.

Dani Céspedes



¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

pasaremos la mayor parte del tiempo luchando. En cuanto a si es mejor aún no lo sé porque no lo he jugado pero todo dependerá de qué estilo de juego te guste más: novela visual o juego de acción.

Anónimo

Una de ránkings con lo mejor

@ **Hola Yen, esta es la primera vez que te pregunto y quisiera saber unas cosas:**

¿Podrías Recomendarme los 5 mejores juegos para Xbox 360 en tu opinión que no sean *Gears Of War*, *Halo* ni *Forza*? .

Imagino que te refieres a juegos exclusivos de Xbox 360 y no a juegos que hayan salido también en otras consolas. Sin contar con las tres grandes sagas que mencionas yo me quedo con *Fable II*, *Blue Dragon*, *Lost Odissey*, *Alan Wake* y *Crackdown*. Aunque hay para todos los gustos, como *Dead Rising*, *The Witcher 2: Assassins of Kings*, *Trials HD*, *Shadow Complex*, *Dead or Alive 4*, *Project Gotham Racing 4*, los dos *Left 4 Dead*, y, sobre todo, *Kinectimals* (este último es broma).

Tengo pensado comprarme la PS4. ¿Podrías decirme el precio actual y otros cinco juegos recomendados? También si *Halo 5: Guardians* será un buen juego o será más de lo visto en el 4? .

Vaya dos preguntas tan distintas. Espero que estés al tanto de que *Halo 5* solo saldrá en Xbox One. Sobre si será un buen juego o no, me inclino a pensar que sí aunque no doy este tipo de opiniones sin jugar antes a los juegos y de *Halo 5* solo he probado un poco el multijugador. Ya veremos más adelante si me parece un gran juego o no. En cuanto a los 5 mejores juegos de PS4, imagino que también te refieres a los juegos exclusivos. Para mi son: *Bloodborne*, *Resogun*, *The Last of Us Remastered*, *Infamous Second Son* y solo porque me obligas a escoger 5, diré que *Hohokum*.

Una difícil.... ¿piensas que algún día saldrá *Half Life 3*?

Para mi, sin duda, una de las mejores sagas en la historia de los videojuegos. Algún día digo yo que saldrá, aunque no parece que tengan mucha prisa. Después de ver *FF VII* y *Shenmue III* en el E3, sabemos que todo es posible. Lo que me da un poco de miedo, o mucho, es que Gabe Newell (responsable de Valve) haya comentado hace un par de meses en una entrevista que no olvidarán lo que han aprendido con *Portal* (todo ello bueno) y que tampoco lo que les ha enseñado *DOTA 2* y *Team Fortress 2*, en referencia al modelo de negocio free-to-play. Es este último punto el que me tiene realmente aterrorizado.

Alberto Rodriguez

> « DESPUÉS DE VER FF VII Y SHENMUE III EN EL E3 HEMOS RECUPERADO LA FE EN EL HALF LIFE 3 DE VALVE »



THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS salió en abril de 2012 en Xbox 360 para deleite de todos los fans del buen rol. Muchas de las virtudes que ahora encandilan a medio mundo con *The Witcher 3* ya estaban presentes en la pasada entrega, empezando por el rey Radovid.

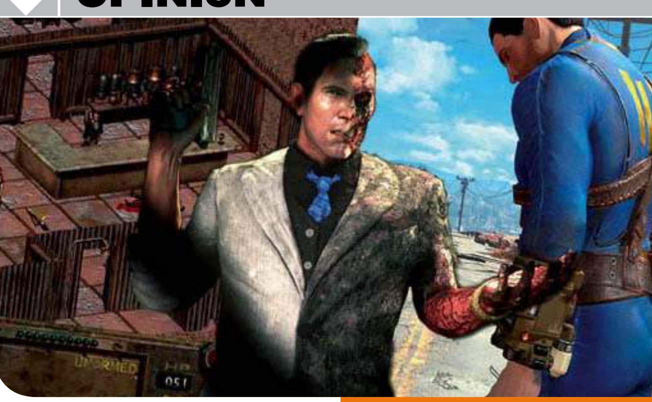
Ya nunca damos el cante jugando

@ **Hola Yen!!!:**

Estoy algo preocupado con la retrocompatibilidad en Xbox One o PS4. No sé si han abandonado el tema, porque claramente faltan juegos retro y clásicos en la nueva generación. ¿Se sabe algo sobre eso?

Hay veces que no sé muy bien dónde ubicar vuestras preguntas. Es la delgada línea que separa la publicación normal del ¡Qué me dices! Lo digo porque eso de que faltan juegos retro y clásicos en la nueva generación no deja de parecerme un poco locura. Primero porque hay montones de juegos con estilo clásico y retro en estos últimos años pero, sobre todo, porque suena a cachondeo

vuestra OPINIÓN



La culpa fue del cha cha hype

TomásAC

Colaboradores Hobby Consolas — Born to Play

Hola Yen, hay algo que no acabo de entender en esto de los videojuegos. Durante el E3 nos mostraron, por fin, *Fallout 4*, un juego esperadísimo, pero ha habido mucha gente que lo ha recibido con tibieza porque no tiene el nivel gráfico que ellos esperan. Por otro lado, están saliendo un montón de juegos indie a los que todo el mundo pone por las nubes y que no tienen, ni de lejos, el nivel técnico de lo nuevo de Bethesda. A mí nunca me han importado mucho los gráficos y creo que lo importante son las experiencias y las posibilidades que ofrezca cada título, al margen de polígonos. Lo que no acabo de entender es el doble rasero por el que la gente demoniza a determinados juegos, mientras enaltece a otros usando el argumento contrario. A mí *Fallout 4* me parece que tiene una pinta alucinante y me basta y me sobra con esos gráficos para disfrutar de una aventura que seguro que será colosal.

Yen: La verdad es que hay gente que tiene mucha cara. Bueno, más bien tienen dos caras, como el de Batman. Muchos tienen el primer *Fallout* como juego de culto absoluto, al tiempo que han criticado la cuarta entrega por su nivel gráfico que, por cierto, no me parece para nada tan malo. Hay que centrarse en disfrutar de las experiencias, como dices, y no en numeritos técnicos con los que sacar pecho.

vuestra OPINIÓN

Usando la imaginación

Rafael Mateos Aparicio

Me encantan los juegos de rol japoneses pero llevamos la tira de años jugando siempre con un grupo de protagonistas de unos 15-16 años, físicamente clavados, de lágrima fácil, muy efusivos y que exageran tanto lo bueno como lo malo. En definitiva, un tipo de personaje clónico y que empieza a cansarme un poco.
JRPG para cuarentones. ¿Y por qué no? Me gustaría un JRPG con un grupo de protas de cuarenta y tantos, que piensen y actúen como tales, que reflexionen sobre las cosas, las aventuras, la vida, etc. desde la experiencia y el prisma de la edad. En fin, otro tipo de héroe más maduro, no solo en lo físico sino también en lo emocional; y con maduro no quiero decir que sea más oscuro (que a mi el estilo colorido y fantasioso de los *Tales of*, por ejemplo, me encanta). Es que últimamente ambos términos (madurez y oscuridad) van ligados en el sector y no tiene porque ser así. Animo a las grandes compañías japonesas del sector a que apuesten por ello.

Yen: Pues sí, parece que solo algunas desarrolladoras apuestan por este tipo de personajes, como en Catherine, por ejemplo. La verdad es que el "ataque de los clones" en protagonistas y tramas es uno de los mayores problemas de los JRPG, aunque haya excepciones.



con la cantidad de títulos de la pasada generación que estamos recibiendo en forma de remaster. En cuanto a la retrocompatibilidad, ya sabes la respuesta. Microsoft ha reventado el E3 2015 anunciando que todos los juegos de 360 serán retrocompatibles en Xbox One, empezando ya mismo. En cuanto a Sony, me temo que nos tendremos que quedar con PlayStation Now, el servicio online que nos obliga a pagar otra vez por jugar a aquellos juegos de PS3, PS2 y PS One en nuestra nueva PS4. Veremos cómo reacciona Sony para hacer frente al tremendo anuncio de Microsoft. Porque... tendrá que reaccionar de algún modo, ¿no?.

¿Sabes si Xbox One abandona *Lips* o *Scene it!* por completo?, ¿Saldrá alguno para esta consola? Muchas gracias y seguir así.
La verdad es que lo de *Lips* no tiene ningún sentido. Hubiera sido un buen juego de lanzamiento para la consola, de esos que añaden variedad al catálogo aunque no sean triple A ni vendan máquinas por sí mismos. Además, lo tenían a huevo para aprovechar Kinect y abandonar los micrófonos, demostrando así el potencial del nuevo accesorio. Sinceramente, no lo entiendo. Lo de *Scene It!* ya lo veo un poco más normal, teniendo en cuenta que las últimas entregas salieron de la mano de Warner Bros. y también en PlayStation. Eso sí, tampoco estaría mal recuperarla en las nuevas consolas.
Jorge García



RESONANCE OF FATE es un claro ejemplo del buen hacer de Tri-Ace dentro del mundo del rol, aunque siempre les falta una "pizca" para convertirse en auténticas e inolvidables obras maestras del género.

Esperando más rol de Tri-Ace

@Hola Yen, soy seguidor vuestro desde hace 12 años y es la primera vez que escribo a tu sección. Esta pregunta es la que me ha hecho dar el paso:

Uno de los mejores RPG que he jugado ha sido *Resonance of Fate*. ¿Crees que después de lanzar *Star Ocean 5* Tri-Ace se animará a sacar un nuevo *RoF*? Un saludo desde Galicia.
Yo también tengo un grato recuerdo de *Resonance of Fate* y creo que sí que lo veremos. Ten en cuenta que Tri-Ace tarda lo suyo entre entrega y entrega de una misma saga. Entre *Valkyrie Profile* y su continuación pasaron 6 años, por ejemplo. SEGA siempre pensó en hacer de esta IP un producto duradero y con vistas al futuro, y aunque las ventas no fueron todo lo buenas que quizás se merecía el juego, creo que fueron suficientes para que veamos una continuación. Habrá que estar muy atentos también a cómo funciona el nuevo *Star Ocean* en el mercado para hacernos una idea de si veremos *Resonance of Fate 2*.
Israel Paz Trabazos

> « MICROSOFT HA ANUNCIADO LA RETROCOMPATIBILIDAD DE TODO EL CATÁLOGO DE XBOX 360 EN XBOX ONE »

El modo campaña de Tintanfall 2

@Hola Yen. Es la primera vez que te pregunto y me gustaría que me resolvieras un par de dudas. ¡Aunque antes de nada he de decir que eres un máquina! Gracias por adelantado:

¿Realmente crees que *Titanfall 2* tendrá modo campaña? Y en caso afirmativo: ¿Respawn se centrará en un modo campaña online masivo o en el clásico offline?
Lo primero es agradecer el peloteo, que de vez en cuando me gusta. Eso sí, no os paséis. Bueno, vamos con tu pregunta. Haciendo caso a lo que muchos de los miembros de Respawn han comentado en distintos medios, todo parece indicar que habrá un modo campaña. Yo, personalmente, estoy seguro. Ahora que el juego también saldrá en PS4 y que el primero tuvo mucho éxito, seguro que a EA no le importará gastar algo más de dinero. Eso sí, no creo que sea una campaña offline al uso, sino que tendrá bastante más que ver con lo que hemos podido ver en propuestas como *Destiny*, una especie de MMO que se juegue en cooperativo



y en competitivo con un solo personaje que va progresando.

¿Sabes cuándo sale la demo de *Rise Of The Tomb Raider* y si nos sorprenderán los de Crystal Dynamics en el E3? Y de paso: ¿se sabe cuanto durará la exclusividad del mismo en Microsoft?

Aún no se sabe nada sobre la demo de *Rise of the Tomb Raider*, aunque es más que probable que el E3 nos aclare esta cuestión y que la demo llegue incluso más pronto de lo que cabría esperar. En cuanto a la exclusividad del juego en Xbox One, Xbox 360 y PC, y aunque no han querido dejarlo claro, yo me la voy a jugar y digo que será de un año como poco.

Mi última pregunta es sobre *Destiny*: ¿Se sabe algo de una edición offline de este shooter? ¡Gracias por todo!

Para nada. No entra en los planes de Bungie hacer de *Destiny* un juego offline. Lo concibieron desde el principio como un juego que necesita conexión permanente online, incluso aunque lo juegues en solitario sin unirte a otros guardianes. Otra cosa sería debatir por qué narices han decidido eso y, sobre todo, si realmente la propuesta de *Destiny* necesita una conexión online permanente.

Ángel Seara Montes

Operación bikini para mi PS3

@Hola gran Yen, soy fiel lector de la revista desde hace ya por lo menos 15 años. También fiel lector de vuestra web. Prácticamente he crecido con vosotros, ya que tengo 25 años. El día que salí en vuestra revista del 20 aniversario fue como tocarme la lotería. Con el dinero gastado ya podría haber estado de vacaciones por el Caribe jeje, es broma. Bueno, al grano:

Es la primera vez que te escribo por aquí. Soy poseedor de PS3 fat, Xbox 360, PSP y Nintendo 3DS. No me he decidido por PlayStation 4 porque no veo motivos suficientes para hacerlo por ahora. Pocos juegos y muchos refritos. Aquí viene mi duda. Me voy al extranjero, a Alemania, por motivos laborales. Necesito una PS3 Super Slim de 500 GB. Por eso de que es más manejable, pesa menos y es más cómoda que mi vieja fat. Pero para mí, son caras. Valen alrededor de 300 euros, y una PS4 por unos 70 euros más la tienes. Pero como dije, ahora mismo la 4 no me interesa. ¿Cree usted, Yen, que Sony razonará y bajará de precio las Super Slim? ¿Hay rumores? ¿Qué sale más eco-



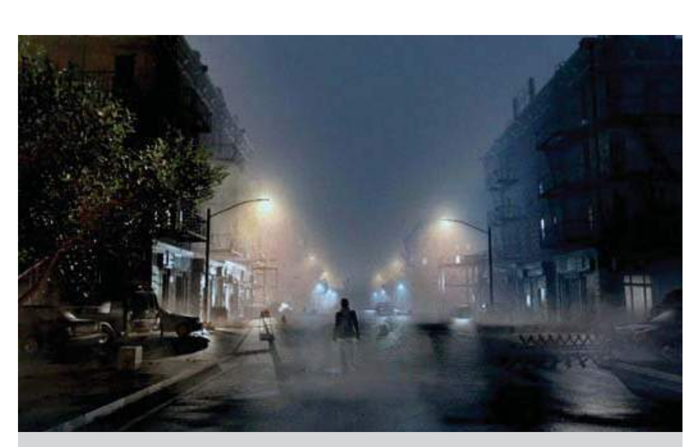
DESTINY nació como juego pensado para el online permanente y así seguirá siendo, por mucho que resulte atractiva la idea de un modo offline. Su última expansión, *The Taken King*, se mostró en el E3.


METAL GEAR SOLID V cada vez está más cerca, pero lo mejor es que cuanto más sabemos de él, mejor pinta tiene. Todo parece indicar que Hideo Kojima se va a despedir por todo lo grande también de la saga.

nómico, una Super Slim de 500 GB, o una de 12 GB y comprarle aparte un disco duro? Lo quiero de 250 GB para arriba. ¿Qué me recomienda? Usted dirá, sabio de los videojuegos.
La Super Slim de 500 GB cuesta, como dices, 300 euros, pero puedes hacerte con una de 12 GB por 170. Claro, que tendrás que dejarte otros 40-50 euros para comprar un disco duro de 500 GB y otros 9 para comprar el adaptador necesario para poder usarlo en tu PS3 Super Slim. Es decir, que te podría salir por 220-230 euros. En cuanto a si bajarán de precio o no en los próximos meses, es más que probable que sí que lo hagan, seguramente después del E3 o de cara a las navidades. Pero, si lo que preguntas es mi recomendación, yo ye aconsejo que te pilles la PS4, que también es muy pequeñita y así ya te centras en la nueva generación. Cada vez hay más motivos para dar el salto a la nueva generación y es probable que te hagas con la PS3 y de aquí a un año estés tirándote de los pelos por no haber comprado PS4 en lugar de otra PS3. Si no tuvieses ya PS3 me lo pensaría e incluso te diría que fueses a por ella pero teniéndola….

Aparte de esto, soy fan de *Metal Gear Solid*. Después del V, con la historia de Konami y Kojima, ¿qué le depara a mi saga favorita?
Eso es imposible adivinarlo. Claro, que siempre puedo decir mi opinión. Solo hay que ver qué ha pasado con otros creadores que han abandonado sus estudios de origen. Es más, hablando de alguien tan particular como Hideo Kojima, la ausencia será mucho mayor que la de Peter Molyneux en Microsoft, la de Michel Ancel en Ubisoft, o la del mismísimo Tim Schafer en Lucas. Mucho tendrán que cambiar las cosas en Konami para que el próximo *Metal Gear* (el sexto) pueda hacerle sombra a las entregas de Kojima.

¿Qué piensas tú que pasará con *Silent Hills*? Me encantó *P.T.*, pasé mucho miedo, pero me encantó. Salud y videojuegos, Yen. Gracias por todo.
Pues le tengo bastante fe al tema y no sé muy bien por qué. No es que el juego me interese demasiado si nos ceñimos a la demo que vimos en PS4, pero creo que no todo está perdido, aunque Guillermo del Toro esté bastante seguro de que no volverá a intentar hacer un videojuego. Todo dependerá, a mi modo de ver, de los planes que tenga Kojima ahora que ha abandonado Konami. Si a Hideo le apetece seguir con un juego del mismo estilo que *Silent Hills* puede que acaben haciéndolo.
Vito Xico


SILENT HILLS levantó todo tipo de amores, que personalmente no acabo de entender. Desgraciadamente se ha cancelado y Guillermo del Toro dice que no hará un videojuego jamás, pero yo no pierdo la fe.

DLC's siempre al mismo precio

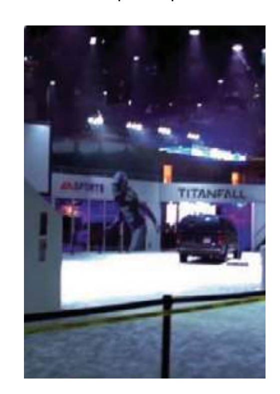
@ Hola Yen:
¿Qué opinas sobre que los videojuegos se devalúen a los pocos meses en las tiendas pero, sin embargo, sus DLC's no bajen nunca de precio? Gracias Yen
Hay veces que no puedo más que daros la razón y hacer una reverancia ante lo que decís. Es un tema que no hay por dónde cogerlo. Es curioso, porque también sucede en cierta medida con los juegos digitales, que suelen aguantar bastante más tiempo con el mismo precio, aunque también bajen, mientras que las ediciones físicas van bajando paulatinamente su precio con el paso del tiempo. Los DLC's, en cambio, permanecen al mismo precio casi siempre, aunque el pack de mapas en cuestión lleve muchos meses lanzado. En las ediciones GOTY, eso sí, apreciamos que se rebaja, no solo el juego, sino también sus contenidos descargables. Algo es algo.
Sergi Claramunt

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@ Yen, ¿me recomiendas comprarme el nuevo juego que saldrá de Star Wars? Es que como los soldados tienen tan mala puntería, creo que será demasiado fácil.
Yen: Es como en las películas malas del oeste porque la verdad es que las tropas imperiales tienen menos puntería que un tío jugando a un shooter sin ratón. ¿Sabes cuántos miles de cargadores de láser son despediciadas al año en la estrella de la muerte? Es un derroche que Darth Vader no se puede permitir, que está la cosa muy malita.

@ Yen, ¿es cierto que el E3 se llama así porque al principio fueron tres compañías: Nintendo, SEGA y Atari?
Yen: Te la han colado pero bien, macho. No sé cómo os podéis tragar semejantes falacias que os sueltan vuestros "amigos" como el que no quiere la cosa. La verdad de la historia es mucho peor que eso.



la leyenda cuenta que un par de colegas crearon la feria por su amor a los videojuegos, alquilaron el Centro de Convenciones de Los Ángeles gastándose todos sus ahorros y cuando se abrieron las puertas de la feria solo aparecieron tres, pero visitantes. Lo más triste es que uno era un familiar y las otras dos azafatas.

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 134

TEMBO: THE BADASS ELEPHANT. Game Freak, creadores de Pokémon, trae un juego que será como ver entrar a un elefante en una cacharrería.

PÁGINA 135

DECEPTION IV. THE NIGHTMARE PRINCESS. Koei Tecmo ha preparado una revisión de su crudo título, en el que habrá que encadenar violentos combos de trampas.

PÁGINA 132

GOD OF WAR III REMASTERIZADO

El dios de la guerra vuelve por sus fueros con una versión mejorada del genial título que ya viera la luz en PS3. Será la ocasión perfecta para que quienes no lo pudieron disfrutar en su día sepan cómo se venga una afrenta de los dioses del Olimpo.

EN ESTE NÚMERO...

El mes de julio suele ser un desierto en cuanto al número de lanzamientos, y este año no va a ser diferente. Aun así, va a haber ocasión de echarse a la boca un par de títulos interesantes, todos ellos de lo más brutos.



■ 15 de julio ■ Sony ■ Aventura

GOD OF WAR III REMASTERIZADO

En 2005, el espartano Kratos plantó cara al Olimpo iniciando una serie clave en PlayStation. Y ya han pasado 10 años...

LAS CLAVES

1 MÁS IMPACTANTE. Se moverá a 1080p y 60 fps (más fluido que en PS3). Y las texturas, sombras, etc. resultarán más realistas.

2 CON SUS EXTRAS. Aparte de incluir la aventura completa, también estarán los DLCs lanzados, como los trajes para Kratos.

3 ¡DI PATATA! Como otros juegos remasterizados, contará con un modo foto (con filtros, ajustes de luz...) para inmortalizar lo más épico.

→ **PARA CELEBRAR EL DÉCIMO ANIVERSARIO DEL NACIMIENTO** de Kratos y la serie *God of War,* Sony va a remasterizar su tercera entrega, la última cronológicamente hablando, protagonizada por el fantasma de Esparta. Una colosal batalla contra el Olimpo que tensó al máximo el músculo técnico de PS3 en 2010 y que, ahora, va a regresar con múltiples mejoras técnicas en diversos frentes, como sus gráficos, que está vez se moverán a 1080p y 60 frames por segundo. Vamos, que en esta ocasión la fluidez estará asegurada.

→ **PARA AQUELLOS QUE NO LO DISFRUTARON EN SU DÍA,** *God of War III* recrea el asalto de Kratos al monte Olimpo, un viaje en el que le esperan algunos de los últimos dioses vivos, como Poseidon, Hades o el mismísimo Zeus, sin olvidar duelos contra leyendas como Hércules, gigantescos titanes y otras criaturas. Solo que, ahora, en esta ocasión sus texturas, sombras y detalles serán mucho más realistas (la piel, la sangre... todo parecerá fotorrealista).

Y no solo eso: esta edición remasterizada también incluirá todos los trajes descargables y un nuevo modo foto con el que, como en otros títulos remasterizados, podremos pausar la acción y sacar nuestras instantáneas de ese momento con todo tipo de filtros, efectos de luz, marcos y otros añadidos. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

El clásico de PS3 lucirá mejor que nunca con esta nueva edición, más fluida, vistosa y completa. Imprescindible para fans.

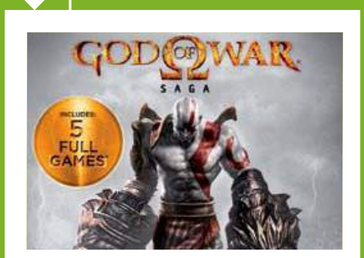
SI PENSABAS QUE EN PS3 YA ERA BUENO, ESPERA A VERLO EN PS4...

GOD OF WAR III *Remasterizado* se moverá a 1080p y 60 fps, dejando una experiencia visual más refinada.



GOD OF WAR III REMASTERIZADO, al igual que la versión de PS3, juega más con la escala que anteriores entregas. Nos enfrenamos a enemigos que nos hacen sentir diminutos... aunque eso no es impedimento para Kratos.

¡OJO AL DATO!



Toda la saga junta en PS3

EDICIONES QUE NUNCA LLEGARON A EUROPA

En EE.UU. se lanzó una edición, subtitulada "saga", que recopiló los dos remasters HD de los dos primeros *God of War*, los dos de PSP (en descarga digital) y la tercera entrega. Quizá se podría haber preparado algo así también para PS4, ¿no?





LAS CLAVES



1 PLATAFORMAS 2D. Saltos ajustados, vidas extra, coleccionables, secretos... el juego rescata todo lo bueno que nos encandiló del género en 2D.



2 ACCIÓN-DESTRUCCIÓN. El elefanta protagonista no dudará en arrasar con todo lo que se le ponga por delante, ya sea un helicóptero, paredes, suelos, techos...

Verano ■ Plataformas ■ Sega

TEMBO
THE BADASS ELEPHANT

■ **GAME FREAK, LOS PADRES DEL FENÓMENO POKÉMON,** se han sacado de la manga un simpático plataformas que solo llegará vía digital a PS4, Xbox One y PC. Su protagonista, Tembo, es un elefante de 6 toneladas... pero entrenado por el ejército para misiones extremas. Así, un buen día recibe la llamada del deber, cuando la isla Shield, compuesta por 17 niveles, es invadida por el ejército Phantom.

→ ***THE BADASS ELEPHANT* ES UN "REVIVAL" DE TODO LO BUENO** del género. Tembo cuenta con un montón de recursos, tanto para moverse por los niveles (salto, "flotar" unos instantes, rebotar contra el suelo), como para combatir las fuerzas de Phantom, ya sean tropas, tanques, mechas o trampas (puede cargar, disparar agua con su trompa...). Todas estas habilidades le permitirán superar sus 17 niveles (muchos de ellos con objetivos extra como salvar a 10 rehenes o acabar con todas las tropas enemigas), sin olvidar los duelos con jefes finales. Todo con un acabado "cómic book", onomatopeyas y escenas con viñetas incluidas, que le sienta a las mil maravillas. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Si Sega y Game Freak se han unido, nada malo puede salir. Un plataformas que pica y rejugable pero... ¿será duradero?

LAS CLAVES



1 **LA ESTRATEGIA** tendrá un papel importante para ubicar las trampas sobre los escenarios y establecer, de antemano, los combos que podemos realizar con ellas.



2 **EL ENTORNO.** También será clave para vencer a los enemigos. Cada escenario tendrán "algo" con lo que podremos interactuar, como esta estatua ecuestre.

■ 17 de julio ■ Koei Tecmo ■ Estrategia

DECEPTION IV
THE NIGHTMARE PRINCESS

■ **EN EL BIG IN JAPAN DE ESTE MES HABLAMOS DE LO NUEVO** de Keisuke Kikuchi, pero no es el único juego suyo que vamos a ver en breve. En pleno verano llegará la nueva entrega de otra de sus sagas, *Kagero Deception*, un juego que comenzó en PSone y que mantiene su idea intacta: usa trampas para matar rivales.

→ **ESTA NUEVA ENTREGA SIGUE APOSTANDO POR EL CONCEPTO ORIGINAL,** aunque ofreciendo dos tramas distintas protagonizadas por cada una de las hijas de un demonio. Matar a los enemigos que intentan capturarlas es el eje central del juego, cuya trama se desarrollará por escenas estáticas y texto. La gracia pues, reside en la jugabilidad: plantar de forma estratégica tramas de todo tipo (cepos, enormes hachas, lanzadores de dardos) para acabar con arqueros, caballeros y otros enemigos que pueden ser inmunes a ciertas trampas. Encadenar varias trampas será lo divertido, más si tenemos en cuenta que nuestra puntuación final dependerá de lo brutal que sea el combo, si hemos humillado al enemigo y otras locas variables... HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

El juego saldrá en las 3 consolas "vivas" de Sony, por lo que puedes imaginar que muy impactante no será... aunque sí divertido.

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

JUNIO



23

PS4-XBOX ONE-PC

BATMAN ARKHAM KNIGHT. Batman se enfrenta a su mayor desafío, una larga noche en la que se enfrentará a casi todos sus enemigos y una nueva amenaza. Por suerte, no estará solo: su Batmóvil (y sus aliados) serán clave...



23

PS4-PS3-PC

FINAL FANTASY XIV ONLINE THE COMPLETE EXPERIENCE. El segundo *Final Fantasy* en mundo persistente recibe una expansión, que además sirve para relanzar el juego en un pack completo.



26

PS4-PS3-VITA

J-STARS VICTORY VERSUS+. Los mayores héroes del manga se dan cita en este crossover de la lucha, que por fin llega a Europa (con novedades).

JULIO



10

ESTRENO CINE

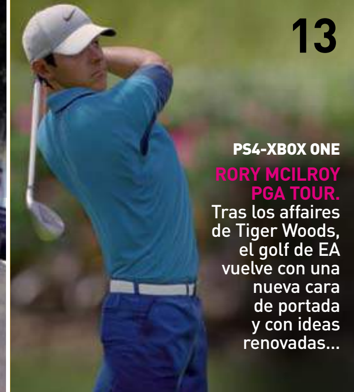
TERMINATOR GENESIS. La madre de dragones se enfrenta a una amenaza muy distinta en la nueva entrega de Terminator. Sayonara... ¿baby?



12

PS4-XBOX ONE-PC

F1 2015. El circo de la F1 arranca en las consolas de nueva generación (y el PC) con una entrega que seguirá el campeonato en curso y lo recreará como nunca...



13

PS4-XBOX ONE

RORY MCILROY PGA TOUR. Tras los affaires de Tiger Woods, el golf de EA vuelve con una nueva cara de portada y con ideas renovadas...

15

PS4

GOD OF WAR III REMASTERIZADO. La última aventura de Kratos (al menos desde el punto de vista cronológico) renacerá en PS4 con mejoras técnicas, modo foto y otras novedades.



17

ESTRENO CINE

INSIDE OUT (DEL REVÉS). La nueva maravilla de Pixar explora el mundo de las emociones a través de una niña que debe cambiar de ciudad.



17

PS4-PS3-VITA

DECEPTION IV: THE NIGHTMARE PRINCESS. El clásico que comenzó en PSone y que nos invita a derrotar enemigos con sádicas trampas, vuelve a las 3 consolas de Sony.

Y PRÓXIMAMENTE...

•Ant Man	Cine	24 de julio
•Pixels	Cine	24 de julio
•World of Tanks	XO	28 de julio
•3D Streets of Rage 2	3DS	julio
•Devil May Cry 4 Special Ed.	PS4-XO	Verano 2015
•Dengeki Bunko: Fighting...	PS3-Vita	Verano 2015
•Mission Impossible: Nación...	Cine	7 agosto
•Cuatro Fantásticos	Cine	21 agosto
•3D Gunstar Heroes	3DS	agosto
•Risen 3 Enhanced Ed.	PS4	21 agosto
•One Piece Pirate Warriors 3	PS4-PS3	28 agosto
•Onechambara Z2	PS4	28 agosto
•Until Dawn	PS4	28 de agosto
•Lost Dimension	Vita	28 de agosto
•Misión Imposible: Nación Secreta	Cine	agosto
•Recreated ZX Spectrum	iOs-Android	agosto
•Disney Infin...	PS4-PS3-XO-360-Wii U	Verano 2015
•Metal Gear Solid V	PS4-PS3-XO-360-.PC	1 sept.
•Mad Max	PSA4-XO-PC	4 septiembre
•Hatsune Miku Project...	3DS	11 de septiembre
•Mighty No. 9	Todas	18 sept.
•FIFA 16	PS4-PS3-X0-360-PC	24 sept.
•NBA 2K16	PS4-PS3-XO-360-PC	29 de septiembre
•Samurai Warriors...	PS4-PS3-Vita-PC	2 de octubre
•Rainbow Six Siege	PS4-XO-PC	13 de octubre
•Dragon Quest Heroes	PS4-PS3-Vita	16 de octubre
•Tales of Zestiria	PS4-PC	16 de octubre
•Assassin's Creed Syn...	PS4-XO-PC	23 de octubre
•Halo 5: Guardians	Xbox One	27 de octure
•Blood Bowl 2	PS4-XO-PC	30 de octubre
•Fallout 4	PS4-XO-PC	10 de noviembre
•Star Wars Battlefront	PS4-XO-PC	17 de nov.
•XCOM 2	PC	Noviembre 2015

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN

PÁGINA 140

ESTRENOS EN BLU-RAY Y DVD. Este mes hay mucho y muy bueno para elegir, empezando por El Destino De Júpiter, Kingsman, El Francotirador...



TECNOLOGÍA

El último grito en auriculares, mandos, volantes, teclados, ratones, altavoces, móviles... mil y un gadgets para soñar despierto.





PÁGINA 144

LIBROS, CÓMIC, MÚSICA Y BAZAR

Fotorrealistas figuras como esta de Luke Skywalker, ropa de *Metal Gear Solid V* o un nuevo tomo recopilatorio de la Patrulla X te esperan en esta sección.

EN ESTE NÚMERO...

Si *Batman Arkham Knight, Yoshi's Woolly World* o las vacaciones de verano no han mermado tus ahorros, ahí van algunas sugerencias para cruzar el "umbral de la pobreza"...

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.

El rey de los "Ultrabooks" Windows

■ **Nombre:** XPS 13 ■ **Compañía:** Dell ■ **Plataforma:** Windows 8.1 ■ **Precio:** desde 1099 €

Dentro de la gama de "Ultrabooks" o portátiles ultrafinos, Apple era la reina con su Mac Book Air. "Era" porque el XPS 13 es la mejor réplica en Windows. Existen distintas configuraciones (con o sin pantalla táctil, procesador i5 o i7, disco SSD de 128 a 512 GB, panel fullHD o táctil QHD...) pero, en todos ellos destaca su pantalla de 13,3" sin apenas marco, ni reflejos. O su teclado y touchpad, este último realmente útil. Y eso por no hablar del poco ruido que hace, de lo ligero y lo bien rematado que está (como fibra de carbono en el reposamuñecas). Es una delicia, aunque... ¿por qué resulta bastante más caro comprarlo aquí que en EE.UU.?

www.dell.com/es

VALORACIÓN: ★★★★

"Finura" made in China

■ **Nombre:** P8 y P8 Lite ■ **Compañía:** Huawei ■ **Plataforma:** Android Lollipop ■ **Precio:** desde 280€

Tras el buen sabor de boca que dejó el P7, el fabricante chino Huawei vuelve por partida doble con una propuesta mejor diseñada, más fina y ligera: P8 y P8 Lite. Ambos son parecidos, aunque con diferencias en procesador (ambos octocore, pero más rápido el P8), RAM (3 y 2 GB), pantalla (5,2" FullHD y 5" HD) o almacenamiento interno (32/64 GB frente a 16 GB). Son buenos terminales, aunque con aspectos mejorables, como el rendimiento y la autonomía.

www.amazon.es

VALORACIÓN: ★★★☆

Oscúrizate, Caballero

■ **Nombre:** Batman Arkham Knight ■ **Compañía:** Indeca ■ **Plataforma:** PS3/PS4 ■ **Precio:** desde 29€

El caballero oscuro debuta en PS4 este mes, y trae bajo el brazo dos periféricos. Por un lado, un headset de PS4 (con cable con control de volumen), que resulta ligero y cómodo, aunque con cierta sensación de "plasticorro"... pero con una calidad de sonido más que soberbia para los 39,99 € que cuesta. El pad es, paradójicamente, para PS3 (*BAK* sale en PS4/XO) aunque ofrece un gran acabado y todas las opciones de un Dual Shock 3 (sixaxis, vibración...) por 29,99 €. De los mejores "clones" de DS3 que vas a encontrar.

www.indecabusiness.com/es/

VALORACIÓN: ★★★★



Un nuevo paso adelante en capturadoras

■ **Nombre:** Live Gamer Extreme ■ **Compañía:** AverMedia ■ **Plataforma:** Todas ■ **Precio:** 160€

Las capturadoras avanzan al mismo paso que las necesidades de los jugadores y, ahora, esas necesidades pasan por hacer streaming y capturar a 1080p y 60 fps sin compresión. Eso es justo lo que ofrece este modelo, que además añade la opción de personalizar su carcasa, entrada independiente para micros, salida HDMI (para sacar la señal a otra pantalla y evitar el retardo) y software de edición aún más completo (insertar logo, Timeshift...). El único "pero" es que necesitas un sí o sí equipo potente (mínimo procesador i5 y con puerto USB 3.0) para que funcione...
http://gamerzone.avermedia.com/sp

VALORACIÓN: ★★★★

Ya disponibles las cámaras de acción "low cost"

■ **Nombre:** Xiaomi Yi Action Camera ■ **Compañía:** Xiaomi ■ **Plataforma:** -- ■ **Precio:** desde 83 €

Si eres de los que disfrutan grabando sus locuras en bici u otros deportes de riesgo, conocerás las cámaras de "acción" como GoPro Hero. Pues bien, el fabricante Xiaomi, ha entrado en ese campo con una similar, pero por unos 80 €. Xiaomi Yi monta el chip Ambarella A7LS capaz de grabar a 1080p y 60 fps y 720p/120fps, entre otras resoluciones. Un "trasto" curioso, aunque para sacarle todo el rendimiento necesitas una tableta/móvil para acceder a opciones como cambiar la resolución. Algo incomprensible...
www.tinydeal.com/es



VALORACIÓN: ★★☆☆

Un paso más en audio portátil

■ **Nombre:** ATH-PDG1 ■ **Compañía:** Audio Technica ■ **Plataforma:** Todas ■ **Precio:** 219€

La marca nipona Audio Technica aún no es muy conocida en España, pero sus productos destacan por ofrecer gran calidad de sonido. Es el caso de este PDG1, compatible con PC, PS4 y dispositivos móviles. Su sonido brilla por ser natural y nítido, sin realzar los graves. Diadema, auriculares... todos sus componentes son muy ligeros y resistentes, micro incluido. Y todo cuidado, con detalles como 3 cables para usarlo en distintos dispositivos.
http://eu.audio-technica.com/en/

VALORACIÓN: ★★★★

NO LO PIERDAS DE VISTA

RECREANDO UN MITO DE LOS OCHENTA

El mágico regreso del "gomas"

■ **Nombre:** Recreated ZX Spectrum ■ **Compañía:** Elite
■ **Plataforma:** IOs, Android, PC, Smart TV ■ **Precio:** 139€

El mítico microordenador de Sinclair, el ZX Spectrum, va a volver a la vida este mes de julio. Una reproducción del ordenador original, con sus características teclas de goma, para que puedas jugar a los clásicos de Spectrum en IOs, Android, PC o Apple TV... Funciona como un teclado Bluetooth, y se conecta a dispositivos como un iPad para jugar. De serie trae algunos juegos exclusivos, como *Manic Miner*, aunque en la tienda hay cientos de títulos. Nostalgia pura, aunque algo cara.
www.amazon.co.uk



VALORACIÓN: ★★★☆

ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte d

El destino de Júpiter

- Género **Fantasía, aventuras**
- Protagonistas **Mila Kunis, Channing Tatum y Eddie Redmayne**
- Director **Andy y Lana Wachowski**
- Precio Blu-Ray **20,95 €**
- También en Blu-Ray 3D **29,95 €**

Los hermanos Wachowski regresan a la ciencia-ficción con una epopeya espacial en la que dejan volar su imaginación para mostrarnos otros mundos. Nuestra protagonista, una joven que trabaja con limpiadora desconoce que está a punto de poner en jaque el equilibrio del universo entero.

La impronta de estos dos cineastas se deja sentir en una película que, si bien no es perfecta, sí que ofrece entretenimiento de calidad, además de regalarnos los ojos con un despliegue de medios impresionante. Entre las localizaciones destaca la ciudad de Bilbao, que aparece fugazmente.

EXTRAS: Contiene siete extras entre los que se incluye "Acompañando a Jupiter Jones: el destino está con nosotros" y "El destino de Júpiter: conexión genética" que permiten indagar en el genio creativo de los Wachowski y su equipo de diseño en uno de sus trabajos más audaces.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

Kingsman: servicio secreto



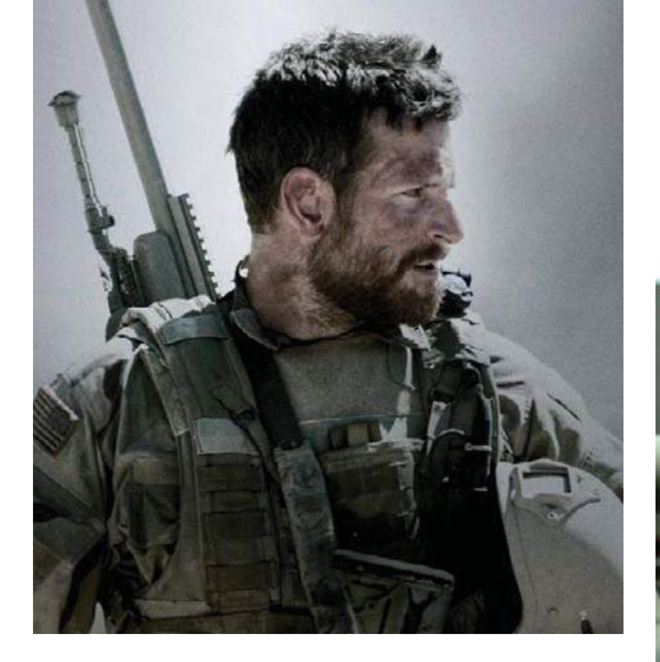
- Género **Acción y comedia**
- Protagonistas **Taron Egerton, Samuel L. Jackson y Colin Firth**
- Director **Matthew Vaughn**
- Precio Blu-Ray **21,15 €**
- También en Blu-Ray 3D

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★



Grata sorpresa la adaptación del cómic del mismo nombre, que se toma alguna que otra licencia para bien. Fiel al estilo de las pelis de espías, pero incorporando buenas dosis de humor escatológico, Kingsman es pura diversión que no defrauda.

EXTRAS: incluye más de hora y media de contenido adicional incluyendo alusiones al cómic y a los servicios secretos.

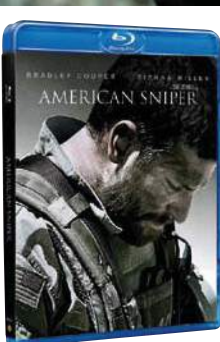



El francotirador

La película más polémica de Clint Eastwood ha dividido a la crítica y sembrado las dudas en el público en torno a la figura de Chris Kyle, un marine estadounidense convertido en icono nacional por su talento como francotirador y su facilidad para generar bajas en el bando contrario. A lo largo del metraje, Eastwood nos lleva a conocer sus contradicciones y su inestable vida familiar lastrada por su deber en el frente.

EXTRAS: Cómo se hizo y pieza documental "La historia de un soldado: el viaje de El francotirador" que permite explorar el trabajo del realizador, el reparto y el equipo para conseguir llevar la vida de Kyle a la gran pantalla superando numerosos obstáculos.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆



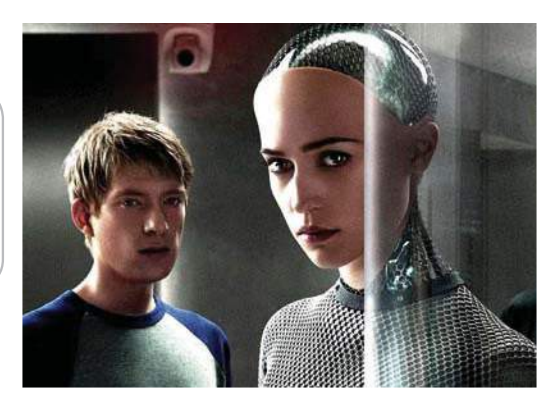
- Género **Bélico**
- Protagonistas **Bradley Cooper, Sienna Miller y Luke Grimes**
- Director **Clint Eastwood**
- Precio Blu-Ray **20.95 €**
- También en Edición Metálica: **25,95€**

Ex Machina



- Género **Ciencia-ficción**
- Protagonistas **Alicia Vikander, Domhnall Gleeson y Oscar Isaac**
- Director **Alex Garland**
- Precio Blu-Ray **24,95 €**
- También en BR 3D **25,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★



El debut en la dirección de Alex Garland es prometedor con esta sobria, elegante y a la vez inquietante historia centrada en la inteligencia artificial y la posibilidad de que sea capaz de superar al ser humano. Los complejos diálogos encenderán el debate tras el visionado.

EXTRAS: Clips explicativos "El test de Turing", "Creando a Ava", "El reparto", "El diseño" y "La historia".

Puro vicio



- Género **Thriller, comedia**
- Protagonistas **Joaquin Phoenix, Katherine Warterston y Josh Brolin**
- Director **Paul Thomas Anderson**
- Precio Blu-Ray **20,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆



La arrolladora personalidad cinematográfica de Paul Thomas Anderson encuentra un aliado perfecto en las letras de Thomas Pynchon y en la interpretación protagonista de un Joaquin Phoenix radiante como Doc Sportello, un detective adicto a la marihuana empeñado en esclarecer cortinas de humo.

EXTRAS: Clips de vídeo "Las paranoias" y "Todo es un sueño".

ESTRENOS CINE

Los mejores estrenos en pantalla grande

Terminator: Génesis

■ Estreno **10 de julio** ■ Director **Alan Taylor** ■ Productoras **Paramount Pictures y Skydance Productions** ■ Protagonistas **Arnold Schwarzenegger, Emilia Clarke, Jai Courtney, J. K. Simmons, Jason Clarke, Matt Smith, Byung-hun Lee, Aaron V. Williamson y Courtney B. Vance**

Dijo "Volveré" y cumple su palabra; han pasado más de treinta años, se han hecho tres películas posteriores y hasta la serie de Las crónicas de Sarah Connor, pero la saga iniciada en 1984 con Terminator sigue más viva que nunca. Y el demiurgo que la ha despertado es Alan Taylor (Thor: el mundo oscuro). Cuando John Connor (Jason Clarke), líder de la resistencia humana, descubre que la vida de su madre está amenazada envía al sargento Kyle Reese (Jai Courtney) al año 1984. Su misión: proteger a Sarah Connor (Emilia Clarke) y salvar el futuro, pero un inesperado giro de los acontecimientos crea una línea temporal fracturada. Ahora, el sargento Reese se encuentra en una versión nueva y desconocida del pasado, donde descubre aliados insólitos, como el Guardián (Arnold Schwarzenegger) y nuevos y peligrosos enemigos. Solo hay una desesperada salida: reconfigurar el futuro…



SCHWARZENEGGER VUELVE AL PAPEL MÍTICO de Terminator y hasta lo veremos luchando contra sí mismo en el pasado... Va a ser épico....



Pixels

■ Estreno **24 de julio** ■ Director **Chris Columbus** ■ Productora **Columbia** ■ Protagonistas **Adam Sandler, Kevin James y Josh Gad**

¡Guerra videojueguil! Alienígenas intergalácticos reciben señales de videojuegos arcade clásicos y los malinterpretan como una declaración de guerra contra ellos, así que deciden atacar la Tierra utilizando estos juegos como modelo para sus múltiples ataques. El Presidente Will Cooper (Kevin James) tiene que recurrir a su amigo de la infancia, quien fuera campeón de videojuegos en los años 80, Sam Brenner (Adam Sandler), para liderar un equipo de jugadores de videojuegos de la vieja escuela que pueda derrotar a los extraterrestres y salvar el planeta. ¡Esperemos que no se queden sin vidas!

El blog

Por Raquel Hernández Luján
(Colaboradora en HobbyConsolas.com)

Pixar vuelve a dar en la diana con Del revés

De la mayor de las preocupaciones a darnos un respiro muy esperado. Si el año pasado Pixar no contaba con ninguna película nominada en la categoría de mejor cinta de animación a los Oscar (y muchos suspirábamos acordándonos de sus inicios… y pensando que eran días que no regresarían ya más, por cierto), ahora sabemos que es porque estaba cogiendo carrerrilla. Cinco años le ha llevado al estudio poner en pie Del revés, una historia en la que vuelve la mirada a la infancia y al reino de las emociones.

De momento, Del revés ha sido ovacionada en Cannes y de paso ha despertado aún más interés por conocer a Alegría, Tristeza, Miedo, Ira y Asco, las cinco emociones que guían los actos de Riley desde el cuartel general que la joven tiene en su cabeza. Cuando su padre es trasladado y comienza una nueva vida en San Francisco, la confusión se adueña de ella y sus emociones escapan a su control. Aunque Alegría trata de mantener una actitud positiva surge el conflicto ante una nueva ciudad, una nueva escuela y su hogar.

« DEL REVÉS HA CONSEGUIDO DEVOLVERNOS LA FE EN PIXAR »



Pete Docter es el artífice de esta película en la que es ya su novena colaboración con el estudio y ha conseguido devolvernos la fe en Pixar y en los próximos proyectos que están por llegar: Dinosapiens, Los increíbles 2, Buscando a Dory y Toy Story 4. Dinosaurios, superhéroes, peces de colores o juguetes, ¡no importa si nos hace soñar de nuevo!

LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

Aventuras para cuando quieras soltar el mando.

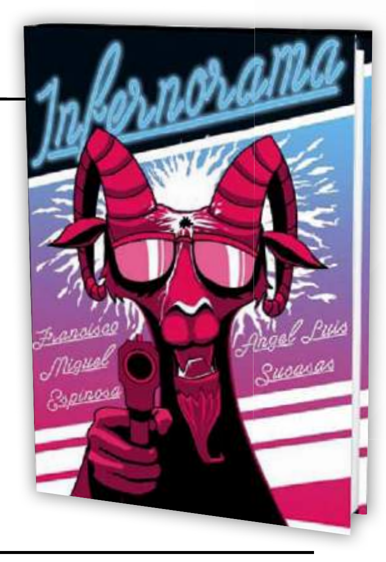


The Art of 5th Cell

Este mes queremos traeros una propuesta diferente. Si, es otro libro de arte, pero este está dedicado a una compañía que ha hecho de la imaginación del jugador su credo. Hablamos de 5th Cell, los creadores de *Scribblenauts*, *Lock's Quest* y *Drawn to Life*. Este estudio, con sede en Bellevue, Washington, ha abierto sus archivos a la buena gente de Udon Entertainment para plasmar los diseños, bocetos y arte promocional de sus más conocidas creaciones en un libro de 168 páginas, que, por supuesto, incluye comentarios de los responsables de cada juego.

Publicado por: Udon Entertainment
Precio: 35,31€





Infernorama

Una interesante obra transmedia que fusiona literatura de terror y videojuegos. El libro de Fco. Miguel Espinosa y Ángel Luis Sucasas nos narra cómo el Diablo reta a una mujer condenada al Infierno a recuperar su alma jugando a un videojuego de 666 fases donde no faltarán los final bosses combos, los bugs... Aunque la verdadera originalidad de esta novela radica en su prólogo: una pequeña aventura gráfica (accesible a través de un código QR), creada por Edu Verzinsky y Jon Romero (*Gods Will Be Watching*). Tan original como recomendable.

Publicado por: Dolmen Editorial
Precio: 17,95 €





La Imposible Patrulla-X: desde las cenizas

Se ha hecho de rogar (al parecer Marvel estaba acabando de poner en limpio el material original) pero por fín llega a nosotros el cuarto tomo Omnigold dedicado a la época más legendaria de los X-Men. Un tomazo de 700 páginas que abarca lo publicado en 1983 y 1984: la etapa completa de Paul Smith como dibujante, el mítico viaje de Lobezno a Japón (Chris Claremont formando equipo con Frank Miller, ahí es nada), La Saga del Nido y "Desde las cenizas", que supuso el retorno de Fénix Oscura. Una compra imprescindible tanto para aquellos no pudieron disfrutarlo en su día como para los fans de los "mutis" que siguen guardando rencor a sus madres por tirar sus tebeos originales de Forum.

Publicado por: Panini Comics
Precio: 39,95€



Final Symphony

De acuerdo, grabaciones sinfónicas de la música de *Final Fantasy* hay a mansalva, pero esta es realmente especial. En mayo de 2013, la Orquesta Sinfónica de Londres interpretó por primera vez música de videojuegos, dentro de la gira mundial Final Symphony. Un auténtico hito que quedó registrado para siempre en estos once cortes, que desgranan las partituras más memorables de *Final Fantasy VI*, *VII* y *X*. Si sigues sin olvidar las composiciones de Uematsu y Hamauzu, esta sinfonía te llevará a los cielos.

Publicado por: Merregnon Studios
Precio: 8,99€ (iTunes)



BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.

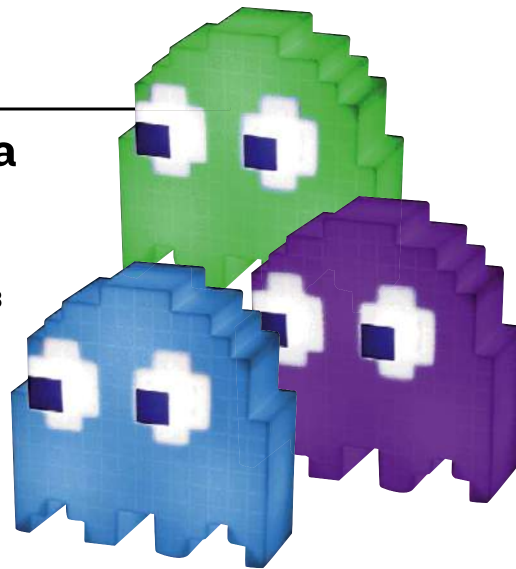


Empieza a ahorrar... porque vas a picar

Siempre nos sucede lo mismo. Ya deberíamos estar acostumbrados al nivel de detalle de las figuras de Hot Toys, pero las primeras fotos de la figura de Luke Skywalker nos han dejado sin "Fuerza". Saldrá a la venta a principios de 2016, pero más vale ir ahorrando, porque más de uno estará dispuesto a dejar de pagar la hipoteca por llevarse a casa este prodigio de 28 cm de altura, con 30 puntos de articulación y un rostro...bueno, es Mark Hamill en miniatura. Tal cual. Incluye sable láser (con luz LED), droide de entrenamiento, binoculares... Si eres fan de Star Wars, echa un vistazo a la página de Hot Toys. No te extrañe si acabas pasando varias horas seguidas frente el monitor, con la vista perdida y la cartera en la mano.

Más información en: **www.hottoys.com.hk**
Precio: Aún por confirmar

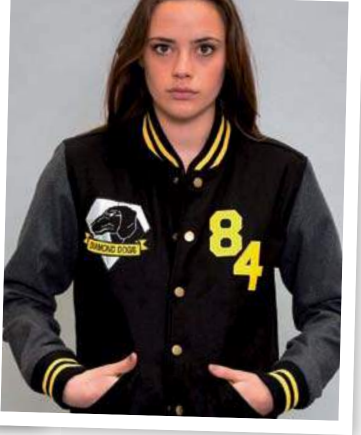
Un icono en tu mesilla



El bueno de Pac Man está viviendo una tercera juventud gracias a su serie de animación y su inminente aparición en la película "Pixels". En Thinkgeek no han perdido la oportunidad de tentarnos (un mes más) con esta lámpara USB con forma de fantasma que va alternando entre 16 colores (y si, están los de Inky, Blinky, Pinky y Clyde). Una cucada.

Más información en: **www.thinkgeek.com**
Precio: 28, 25€





Bienvenidos a la moda de 1984

Se resolvió el misterio. Metal Gear Solid: The 1984 Collection es una nueva línea de ropa, fabricada por Insert Coin con licencia de Konami, que nos transporta al año en el que transcurre *The Phantom Pain*. Podrás elegir entre la típica chaqueta universitaria (con el 84 y el logo de los Diamond Dogs en el pecho), varios modelos de camisetas y una sudadera bastante fea. Y es que los ochenta nos dejaron grandes iconos del cine y los videojuegos, pero la ropa era terrible. En eso, esta colección es consecuente.

Más información en: **www.insertcoinclothing.com**
Precio: Desde 28,60€

Para amantes de los FPS clásicos con miedo a dormir solos...

Para cuando leáis estas líneas ya habremos comprobado si Bethesda e id Software han presentado por fín la nueva entrega de *Doom* en el E3. Pero por muy espectaculares que sean sus gráficos no podrán competir en encanto con este peluche del marine espacial, el protagonista del clásico creado por Romero y Carmack, de 28 centímetros de altura. Confeccionado en polyester, es el regalo ideal para ese amigo "pecero" que reniega de los shooters para consola. En el fondo, son unos tiernos...



Más información en:
www.kaotovideogames.com
Precio: 29,95€

EL MES QUE VIENE

A LA VENTA EL 24 DE JULIO

TODA LEYENDA TIENE UN COMIENZO

Todavía impactados por el anuncio de su remake, repasamos las claves que hacen de Final Fantasy VII un juego mítico.

STAFF

DIRECTOR Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE Abel Vaquero
REDACTOR JEFE Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB David Martínez
JEFE DE SECCIÓN Daniel Quesada
JEFA DE MAQUETACIÓN Laura García Huertos
MAQUETACIÓN Sara Fargas

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Álvaro Alonso, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Roberto Ganskopf, Raquel Hernández.

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

axel springer 

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTOR GENERAL
Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO
Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING
Marina Roch
DIRECTOR DE SISTEMAS
José Ángel González
DIRECTOR COMERCIAL
Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto, Estel Peris

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

EXPORTADOR PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43

Printed in Spain

Publicación controlada por 





SÚPER PACK HOBBY CONSOLAS

La suscripción a Hobby Consolas incluye:



Por solo 30€ (gastos de envío incluidos)

- 12 números de la edición en papel
- 12 números de la edición digital*
- Ultra Street Fighter IV para PS3 o Xbox 360. Tú eliges.**

*Acceso gratuito a la edición digital de Playmanía en Kiosko y mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android.
**El juego de regalo es una promo proporcionada por el distribuidor. No está permitida su venta.

Y con tu suscripción: Acceso a Club OZIO

Cientos de ofertas exclusivas para ti

OZIO
El club del suscriptor de Axel Springer

XBOX 360 · PS3 · PlayStation Network · ULTRA STREET FIGHTER IV · CAPCOM

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:

En ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas, por tel.: 902 540 777
y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso